

N.º 16 - AGOSTO - 1993 - 275 PTAS.
AHORRA 500 PESETAS EN TUS CARTUCHOS FAVORITOS
LOS super juegos DEL MES
GUNSTAR HEROES: EXPLOSION DE CALIDAD
Y EN SEPTIEMBRE... EL MEGA CD 2
TECMO NBA, EL CAMPEON DE LA TEMPORADA
AVANZAMOS MORTAL KOMBAT Y ROCKET KNIGHT
A PARTIR DE ESTE NUMERO: LOS SUPER TRUCOS DEL MES
00016
8 420565 037006

CURSO DE VERANO

ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
¡¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
¡Lánzate a por el tuyo!
Este verano, va a ser fuerte de verdad.

SEG
LA LEY DEL M









MEGA ACCION
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **STREETS OF RAGE**
- **GOLDEN AXE**
- **SHINOBI**
- **SONIC**

23.400 +iva





FLASH PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 2 juegos:
- **FLASH BACK**
- **SONIC**

26.000 +iva





MEGA PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA**
- **COLUMNS**
- **SONIC**

23.400 +iva



SONIC PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- **SONIC**

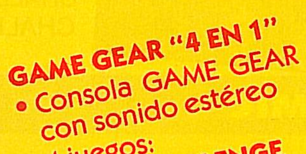
19.900 +iva

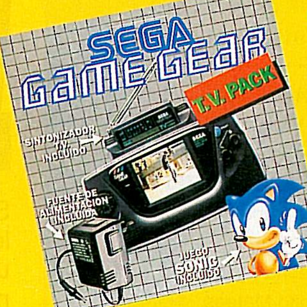
MEGA DRIVE

GA

MAS FUERTE

GAME GEAR





GAME GEAR T.V. PACK
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- T.V. Tuner para sintonizar nítidamente cualquier canal de T.V.
- Fuente de alimentación
- **SONIC**

26.000 +iva





GAME GEAR "4 EN 1"
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- 4 juegos:
- **RALLY CHALLENGE**
- **SMASH TENNIS**
- **PENALTY KICK OUT**
- **COLUMNS 2**

17.600 +iva





GAME GEAR PLUS
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- Fuente de alimentación
- **SONIC**

20.265 +iva

CURSO DE VERANO

Los Super juegos

SUMARIO

AGOSTO 1993. Núm. 16

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactores Jefes: **David Amo y Marcos García**
Redacción: **Mario de Luis y Juan José Martín**
Colaboradores: **Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Carlos F. Mateos, Enrique Colman López, Laura Ordóñez, Vicente González** (fotografía).
Edición: **José Luis Álvarez y Juan José Esteban**
Maquetación: **Tomás J. Pérez** (jefe) **y Belén Díez España**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa Laguna y Lorena Martínez
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 750 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

EDITORIAL

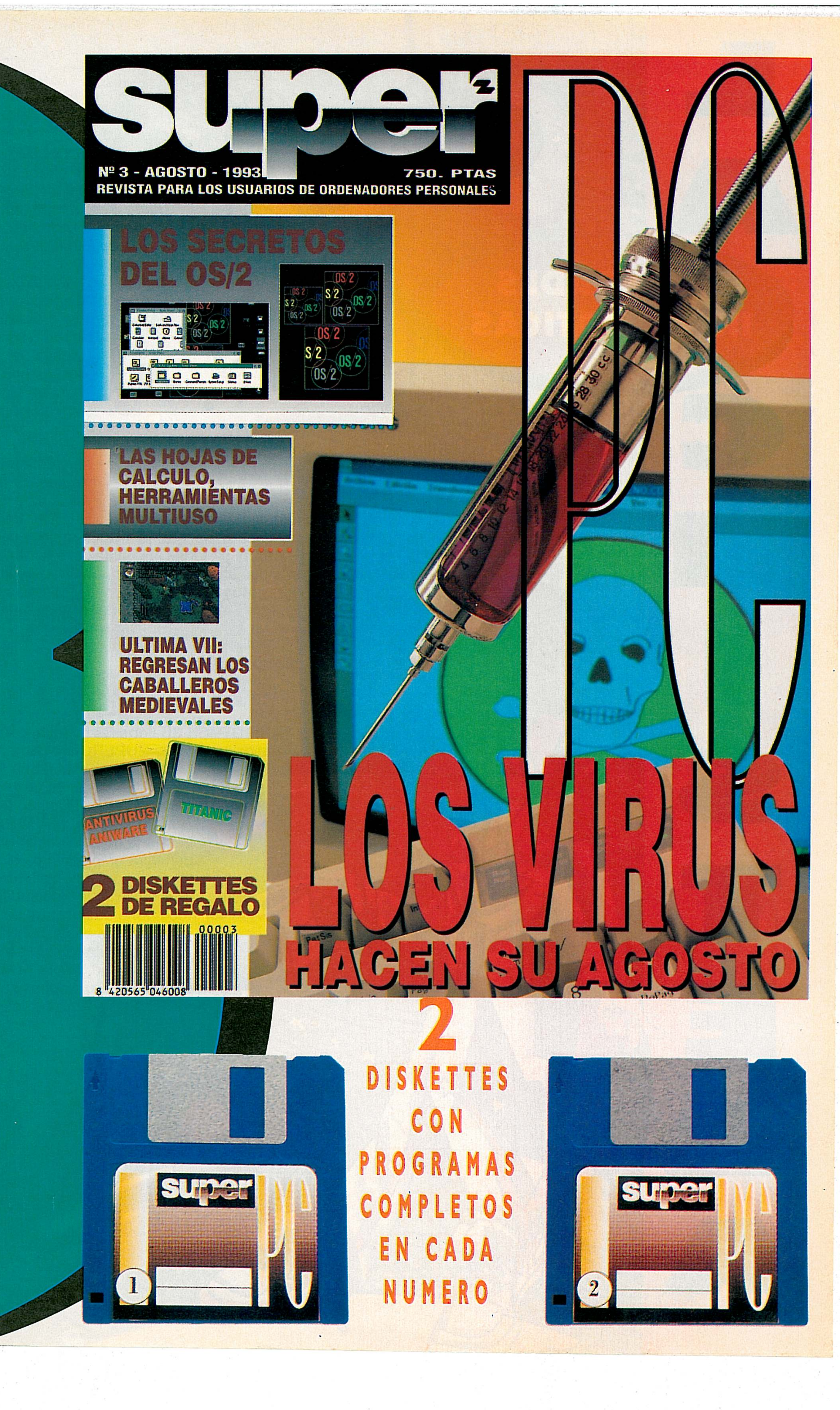
LA NUEVA GENERACION

Quizá las migraciones veraniegas conviertan este número de SUPER JUEGOS en algo muy especial, porque sus páginas viajarán allí donde vosotros queráis leerlas.

Una nueva generación de juegos para Mega Drive está naciendo al amparo de sus 16 bits. Cuando el Cool Spot apareció, una exclamación de sorpresa escapó de aquellos que queremos a la grande de Sega. La utilización de sus rutinas gráficas era magistral y reflejaba que existen pocas limitaciones técnicas cuando el ingenio de los programadores funciona a lo grande. Días después, nació Mazing Wars. Nadie había oído hablar de él y entró con sigilo en las listas de lanzamientos. Su humildad era ficticia; tras ella se escondía un juego como pocos, de una calidad injustamente silenciada.

La prueba definitiva de la nueva dimensión que están adquiriendo los juegos de Mega Drive tiene nombres propios: Gunstar Heroes y F-1 Challenge. Las rotaciones y deformaciones gráficas del primero son como una bocanada de aire fresco. Agarraos porque son muchas y muy buenas las sorpresas que nos esperan a la vuelta del verano: Mortal Kombat, Rocket Night, Turbo Street Fighter Champion Edition y, sobre todo, el Sega CD2. Todos ellos han recalado ya en nuestras páginas. Hasta su llegada, disfrutad con una sección que vosotros habéis pedido con insistencia: los Súper Trucos del mes.

Super Joy


super PC
Nº 3 - AGOSTO - 1993
750. PTAS
REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES
LOS SECRETOS DEL OS/2
LAS HOJAS DE CALCULO, HERRAMIENTAS MULTIUSO
ULTIMA VII: REGRESAN LOS CABALLEROS MEDIEVALES
ANTIVIRUS ANIWARE
TITANIC
2 DISKETTES DE REGALO
00003
8 420565 046008
LOS VIRUS
HACEN SU AGOSTO
2
DISKETTES
CON
PROGRAMAS
COMPLETOS
EN CADA
NUMERO
super PC
1
super PC
2



Marcha consolera

SUPERCON 2B es un joystick que te ofrece unas prestaciones simples, pero adecuadas para poder jugar a todo ritmo con la consola ***Super Nintendo.*** Por el módico precio aproximado de 2.200 pesetas podrás seguir en toda su intensidad los distintos cartuchos, utilizando sus ocho direcciones y sus seis mandos de disparo para mantener a raya a cualquier alienígena o malvado hechicero que se te ponga por delante. Pero, si deseas una mayor calidad y un elevado número de prestaciones por un precio asequible de 3.300 pesetas, aproximadamente, no dudes en adquirir **INVADER 2**, otro joystick para ***Super Nintendo,*** que añade a las características tradicionales la posibilidad de disponer de un control turbo y otro de cámara lenta. Nunca rapidez y lentitud formaron tan buen equipo. Disfruta de todas las pantallas a tu ritmo. Y es que cada día uno se levanta con un ánimo distinto. Ahora, este joystick te permite combatir la monotonía con marcha y el stress con tranquilidad, únicamente debes elegir el botón adecuado.

Los gemelos atacan de nuevo

STARFIGTHER 3B tiene las mismas caracterísiticas e idéntico precio que **SUPERCON 2B** (2.200 pesetas, IVA incluído), aunque con una diferencia muy importante: es un joystick para ***Mega Drive.*** También **INVADER 3** (3.300 pesetas, IVA incluído) el hermano gemelo del **INVADER 2,** te permitirá emplear la cámara lenta en tus cartuchos para esta consola. Comprobarás que la vida de un videojuego también se compone de mínimos detalles. Lo importante es descubrirlos a tiempo para disfrutar de las pantallas en toda su intensidad. Ahora tienes la oportunidad. Sólo debes saber cómo emplear los elementos adecuados.

Para jugar a lo grande

MEGAMASTER I y II, para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo,*** poseen seis botones de disparo que te proporcionarán una capacidad destructiva inimaginable para no dejarte amedrentar por ningún enemigo, aunque sea de los más peligrosos. También dispone de una función de movimiento lento que te ayudará a observar hasta los más pequeños detalles de cualquier pantalla, pudiendo percibir rápidamente cualquier truco para superar todo obstáculo sin dificultad. Además, los controles poseen una respuesta instantánea para convertirte en el más rápido de los consoleros, emulando en precisión a aquellos magníficos pistoleros del Viejo Oeste. Este joystick puedes adquirirlo por el precio de 6.495 pesetas (IVA incluído).

La ley del más destructivo

MEGAPAD IV, para ***Mega Drive*** y ***Master System II,*** tiene, al margen de la posibilidad de ejecutar todos los movimientos a cámara lenta, la facultad de disponer de un control de velocidad de disparo. Este dispositivo es un auténtico lujo, ya que podrás medir la rapidez de tu capacidad destructiva, metiendo el miedo en el cuerpo a todos tus rivales. Después de conocer tu potencial armamentístico, tus enemigos se lo pensarán dos veces antes de atacarte. Este joystick podrás adquirirlo por 2.795 pesetas (IVA incluído).

Un joystck a medida

MEGAGRIP I, para ***Nintendo,*** es un joystick con unas prestaciones increíbles. Su funcionamiento a través de micro-interruptores, que proporcionan una mayor capacidad de respuesta, y su diseño ergonómico convierten a este producto de **Saitek** en un elemento imprescindible para jugar con vuestra consola de 8 bits. Los mayores progresos del mercado están a tu servicio y es que, queramos o no, el mundo avanza que es una barbaridad. Su precio es de 2.995 pesetas (IVA incluído).

Unos recreativos en tu casa

MEGASTICK I, para ***Nintendo,*** y **MEGASTICK II**, para ***Master System II,*** son dos joysticks que aportarán una nueva dimensión a tus momentos de ocio, ya que su diseño, semejante al de las máquinas recreativas, te trasladará a los salones de juegos de tu barrio, pero sin moverte de casa. LLama a tus colegas y organiza una movida consolera por todo lo alto. Tú pondras los cartuchos y ellos crearán el ambiente: los ingredientes perfectos para pasar una magnífica tarde de verano. El precio de ambos es de 1.595 pesetas (IVA incluído).



LA CHISTERA

El sueño portátil

Con **BOOSTER BOY** se amplía hasta posibilidades infinitas tu capacidad de diversión con la ***Game Boy.*** Este accesorio **Saitek** te permitirá disfrutar a lo grande con tus videojuegos preferidos, ya que su lente de aumento permite observar con todo detalle las pantallas de la pequeña consola. Además, aporta como ventajas la presencia de un completo joystick, un dispositivo que eleva el número de controles e introduce un nuevo compartimento para auriculares y para guardar los juegos. Pero, por si esto no fuera suficiente, debemos decirte que uno de sus detalles más importantes radica en el hecho de amplificar el sonido estéreo. La calidad de sonido aportada por este joystick dará a los cartuchos una perspectiva más completa e interesante, ya que podrás sentirte plenamente inmerso en tu propia aventura. Ahora, puedes disfrutar de tu pequeña ***Game Boy*** como si se tratase de una macro-consola con este accesorio, cuyo precio es de 6.995 pesetas (IVA incluído).











De camino a una cita romántica con la mujer de sus sueños, al pobre B.O.B. se le acaba la buena racha. A años luz de distancia de su hogar, estrella el descapotable espacial de papá contra un asteroide. Pero la ira de su padre no es nada comparada con el barrio de mala muerte en el que se ha quedado tirado... Echa una mano al pobre B.O.B. en su batalla contra las pandas de matones extraterrestres ¡para que llegue a tiempo a la cita con su novia galáctica!



Original Nintendo Seal of Quality





ELECTRONIC ARTS

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid

SUPER PREVIEWS

MORTAL

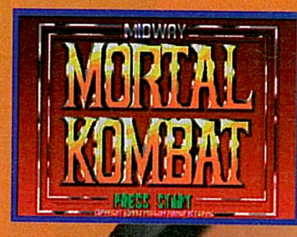


ACCLAIM (EEUU)





YA FALTA MENOS PARA EL MORTAL MONDAY



La cuenta atrás más esperada del año está llegando a su fin. Ya falta menos para que el famoso lunes 13 de Septiembre, Mortal Monday para los seguidores del mito, vea la luz del día. Por primera vez, esta particular fecha no será un día normal, al igual que no lo fueron los días 10 y 14 de julio en Japón cuando fueron lanzados TURBO STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION y SUPER MARIO COLLECTION. Dentro de pocas noches habrá llegado el instante del lanzamiento simultáneo de todas las versiones de MORTAL KOMBAT, la inigualable y genial máquina de Midway.

Ese mismo lunes los afortunados poseedores de *Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear* y *Master System* tendrán una buena excusa para rascarse los bolsillos y conseguir una de las obras maestras del momento.

Pero antes de meternos de lleno en las entrañas de la máquina más salvaje, hagamos un poco de historia recordando la procedencia, innovaciones y cualidades técnicas de la original.

JOHNNY CAGE



Gracias a su dominio de las artes marciales Johnny se ha convertido en una estrella de cine. Su único interés por participar en el combate es puramente publicitario.

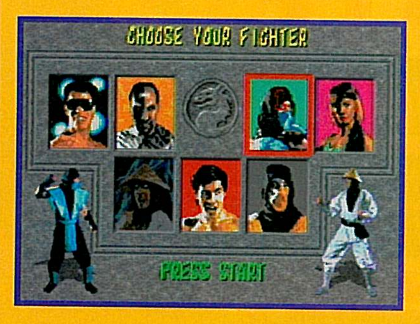


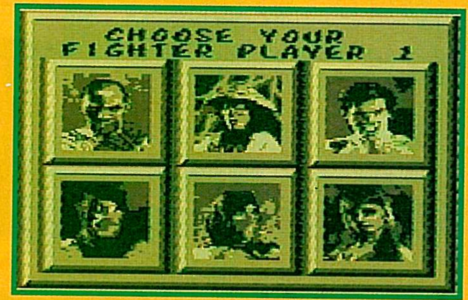


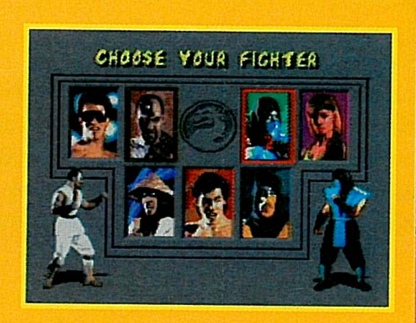




SIETE LUCHADORES PARA UN TRIUNFO







KOMBAT



MORTAL KOMBAT nació como máquina recreativa en los primeros meses del 92. Su fabricante, Midway, y los muchachos de Williams se tomaron el trabajo muy en serio. La sombra de STREET FIGHTER 2 CE planeaba por todos los salones de juego del mundo y había que hacer algo diferente, a ser posible mejor.
Para empezar, los personajes tendrían que ser reales y totalmente digitalizados. Varios actores fueron filmados en todas las posturas posibles hasta lograr una animación totalmente fluida, real y, sobre todo, suave. Los escenarios también fueron digitalizados de modelos reales para añadir más realismo al desarrollo del juego. El sonido fue sampleado por completo, al igual que los gritos y exclamaciones de los personajes. Por si esto fuera poco, se incluyó una banda sonora de puro hard rock.
Todos los personajes fueron creándose poco a poco, Liu Kang, Kano, Johnny Cage, Sonya Blade, Rayden, Sub Zero, Scorpion y los perversos Goro y Shang Tsung. Ahora sólo había que pensar y escribir un atractivo argumento, violento, sangriento, contundente y perfectamente comprensible.



El torneo Shao Lin

Pues sí amigos, el pretexto para la celebración del combate mortal no es otro que este misterioso y milenario torneo. El origen de esta prueba de fuego para luchadores mortales se sitúa en el principio de los tiempos. El honor, la valentía y la fuerza eran los principales argumentos de cada uno de los combatientes. En el torneo Shao Lin la derrota significaba la muerte, era

TEST YOUR MIGHT







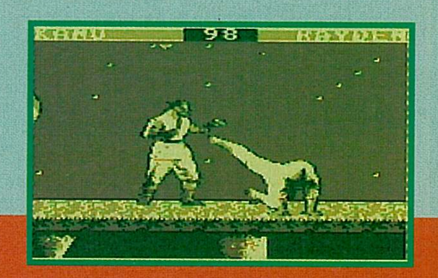






TODO BAJO CONTROL

Las diferentes máquinas para las que ha sido creado **MORTAL KOMBAT** poseen diferente disposición y cantidad de botones para controlar al luchador y realizar sus golpes, ¿cómo ha logrado **Acclaim** solventar este problema?, recordemos que la máquina utiliza palanca y cinco botones. Las versiones ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive,*** con pad de seis botones, no revistieron problema alguno. Para el *control pad* normal de ***Mega Drive, Game Boy, Game Gear*** y ***Master*** se ha optado por utilizar los movimientos principales y adecuarlos al número de botones. Por ejemplo, en ***Game Boy,*** damos puñetazos con B, patadas con A y los dos juntos sirven para bloquear. Bastante ingenioso.







MORTAL

ACCLAIM (EEUU)



2 MEGAS

KANO



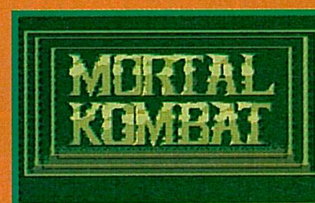
Este hábil mercachifle y estafador ha dedicado su vida al crimen y la injusticia. Forma parte de los Black Dragon y quiere derrotar a Tsung para saquear su palacio.

el alto precio que pagaban los perdedores y la justa recompensa del poderoso vencedor. Pero hasta el más sagrado de los torneos acaba pereciendo bajo el yugo de la corrupción. En este caso, el culpable fue el malvado y orgulloso Tsung, el cual no sólo arrebataba las vidas de sus oponentes, sino también sus almas. Además otra serie de características casi paranormales se apoderaron del combate, magia, inteligencia y odio.

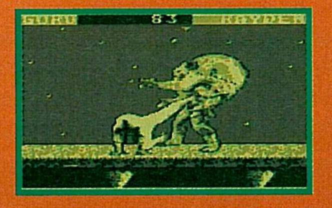
LIU KANG



Fundador y líder de la asociación clandestina White Lotus Society. Abandonó esta formación para tomar parte en el nuevo certamen de Mortal Kombat.



El malvado Tsung pronto se rodeó de fieles servidores, uno de ellos llamado Goro, de aspecto realmente desagradable y caótica complexión física: poseía cuatro brazos de una extraordinaria fuerza y mortales de necesidad. Gracias a Goro y las malas artes, Tsung resultó vencedor en las cien últimas ediciones del combate.
Ahora, tras 500 años de silencio, el espectacular torneo va a dar comienzo de nuevo. Tsung ha



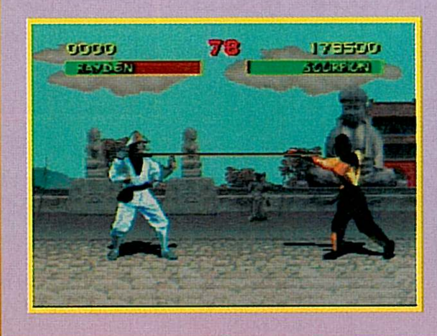




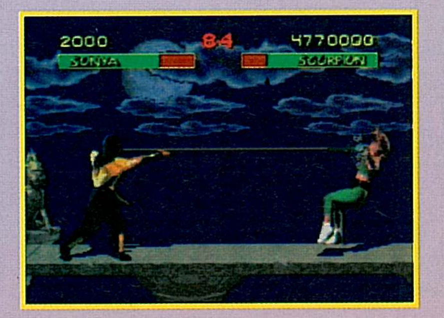


GORE, SANGRE O COMO QUIERA LLAMARSE

Una de las cuestiones principales que se planteaban a la hora de hablar de las versiones cartucho de **MORTAL KOMBAT,** era la aparición de toda la sangre y detalles grotescos que presentaban cada uno de los combates. Ahora, tras ver las conversiones casi definitivas, hemos de deciros que las cantidades ingentes de violencia y explosiones de globulos rojos han sido ligeramente atenuadas. Los movimientos siguen siendo tan letales como siempre, pero no están acompañados del suficiente *tomate* como para impresionar los sentidos de los verdaderos amantes de la brutalidad. De todas formas, no os preocupéis tanto por esos temas, porque la calidad técnica y lúdica del juego es sobresaliente. **MORTAL KOMBAT** es, posiblemente, una de las tres mejores conversiones de todos los tiempos.







KOMBAT



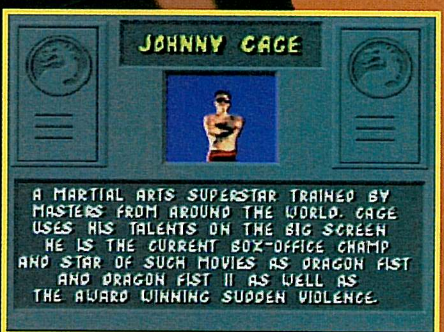
recobrado fuerzas y espera divertirse con los nuevos luchadores de este particular combate, de este MORTAL KOMBAT.

Las reglas del juego

Como suele ser habitual en todos los juegos de lucha de los últimos dos años, MORTAL KOMBAT nos plantea los típicos combates a muerte en el que se requieren dos victorias para enfrentarnos al siguiente individuo. Pero Williams no se conformó con copiar este inamovible argumento. Además de las luchas habituales







RAYDEN



El guerrero místico que fue capaz de adoptar forma humana tan sólo para participar en el torneo. Sus poderes paranormales le convierten en uno de los favoritos.

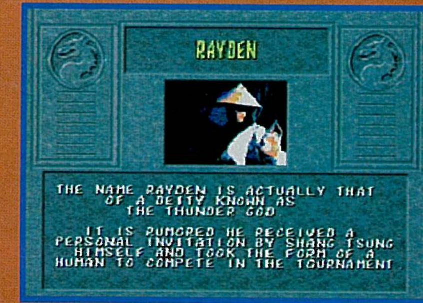


MEGA CD, GAME GEAR Y MASTER SYSTEM

Tras echar un vistazo a las dos últimas versiones del mito, os podemos asegurar que nos encontramos ante el mejor juego de lucha que ha aparecido para estas consolas. La paleta de colores utilizada y la asombrosa animación dejarán helados vuestros sentidos una vez que os acostumbréis a su control, similar al de ***Game Boy.*** La versión ***CD*** promete ser la más agraciada en sonido, incluyendo sampleados recogidos directamente de la máquina. También nos han prometido una espectacular intro, ¿cuándo podremos disfrutar con ella?





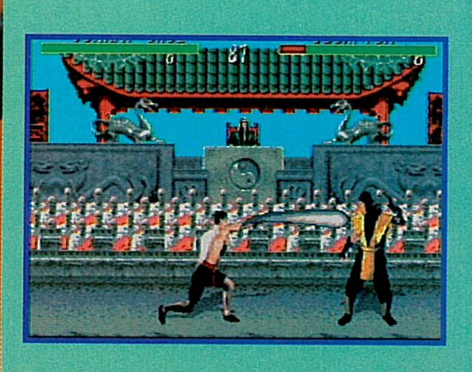


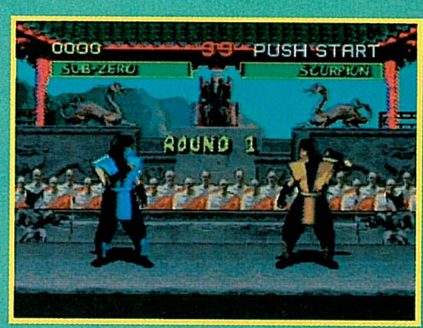
SCORPION



De origen y procedencia desconocidos. Su derrota frente a un gran guerrero le obligó a luchar eternamente contra miembros del clan de Lin Kuei, liderados por Sub Zero.

LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS







MORTAL KOMBAT

ACCLAIM (EEUU)

tendremos la oportunidad de participar en combates contra nuestra sombra, duras pruebas de resistencia, las agradecidas rondas de bonus para testear nuestra fuerza y el combate final frente a guerreros milenarios. Tampoco faltan en MORTAL KOMBAT las llaves o movimientos especiales y, gracias al pad de control o nuestra portátil, podremos ejecutar los más bellos y mortales movimientos que podáis imaginar.

Nuestras versiones

El equipo de programación Sculptured Software (SUPER STAR WARS Y W.W.F. 1 y 2) se ha encargado de realizar la versión para *Super Nintendo* y *Game Boy*. Según hemos podido ver, la versión 16 bits es una copia exacta de la máquina recreativa, con todas las animaciones, colorido, sonidos digitalizados y jugabilidad del original.

La versión para *Game Boy* también es realmente impresionante y parece mentira que el desarrollo de la máquina recreativa haya podido programarse tan sólo en 4 megas. Un dato curioso, Johnny Cage no se encuentra en esta última versión.

Todas las versiones *Sega* han sido programadas por Arena, los muchachos de Probe, y hay que descubrirse ante el trabajo que han realizado, con digitalizaciones y colorido hasta ahora impensables en *Mega Drive.*

De momento no os contaremos más, el mes que viene lo comprobaréis vosotros mismos.

¡GORO TODAVIA VIVE!









WILLIAMS, LOS CREADORES

Es difícil conocer el nombre de un creador, diseñador, programador o músico de máquinas recreativas ya que asuntos tan importantes como el secreto profesional no les permite identificarse ante la prensa. Esta vez, y sin que sirva de precedente, los nombres de los máximos responsables sí han sido reveleados en exclusiva para todos vosotros. Sus nombres: Ed Boon y John Tobias, líderes del grupo de programación Williams, que ya se encargó de crear en su día mitos del calibre DEFENDER, ROBOTRON, N.A.R.C., SMASH TV o TOTAL CARNAGE.

Ed llevó a cabo la programación y John se encargó de los gráficos. El trabajo realizado y sus pretensiones fueron impresionantes. Como dato curioso os diremos que incluso se intentó fichar a Jean-Claude Van Damme para digitalizar sus movimientos. Durante muchos meses **MORTAL KOMBAT** se ha situado a la cabeza de las máquinas recreativas en Estados Unidos y Europa, desbancando a STREET FIGHTER 2 CE, LETHAL ENFORCERS o VIRTUA RACING.

El juego fue creado utilizando 64 paletas de 256 colores cada una, un procesador gráfico Texas Instruments 34010 de 32 bits y otros coprocesadores optimizados de la propia Williams.

Otra curiosidad, ¿sabéis a quien pertenecen las caras empaladas en el foso del escenario The Pit?, a los propios programadores.

SONYA BLADE



De su actuación en Mortal Kombat depende su vida y la de sus compañeros de las fuerzas armadas, secuestrados por Tsung durante una misión.

SUB ZERO



Forma parte de un clan de ninjas cómicos y asesinos. Todos sus poderes provienen del frío y con sus efectos congelantes ha vencido a más de cien rivales.

Turbo Street Fighter 2 CE

CAPCOM (JAPON)

20 MEGAS





Y aquí tenemos otra de las grandes primicias para estos meses tan calentitos que nos rodean, la versión Turbo del juego de lucha más aclamado de todos los tiempos, **STREET FIGHTER 2.** Este cartucho visitó los escaparates de Japón el día 10 de julio, provocando las consiguientes colas de miles de personas tan famosas en este honorable país. El cartuchito, 20 megas de nada, desde luego merece la pena. Todas las características de la máquina HYPER FIGHTING original han sido incluídas en esta nueva versión, creando lo que es, sin duda, el **STREET FIGHTER 2** más completo de todos.

Algunas de las innovaciones son la posibilidad de elegir y jugar con los 12 personajes y sus sombras y toda una nueva lista de movimientos especiales como la bola de fuego que lanza Chun Li, el poder de teletransportación de Dhalsim, el famoso Sumo Press de Honda, ataques verticales de Blanka, y un sinfin más de efectivos tortazos que llegarán al alma de los más fanáticos del género. Para que podáis disfrutar como nunca lo habíais hecho, aquí tenéis una selecta colección de pantallas de uno de los juegos más esperados del año junto con MORTAL KOMBAT.







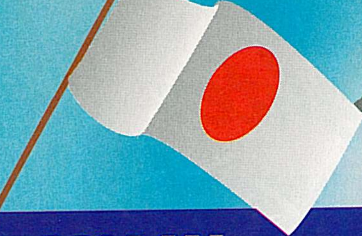












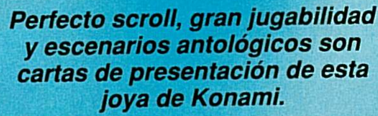
Rocket Knight

KONAMI **(JAPON)**

8 MEGAS



La factoría **Konami** sigue dando rienda suelta a su imaginación a la hora de crear mitos jugables para todo tipo de consolas y ordenadores. Esta vez le ha tocado a ***Mega Drive.*** Tras el lógico descanso después del excelente TINY TOONS, tuvieron la sabia, lógica y atrayente intención de dar a luz una nueva mascota **Konami** para la potente consola de **Sega.** Tras el nacimiento de Pentaro, Vic Vipper, Twin Bee, Simon Belmont y Parodius, llega Sparkster, el gran protagonista de **ROCKET KNIGHT,** preparado para disfrutar con su nueva y flamante aventura de ocho megas. Este pequeño individuo, enfundado en brillante armadura y equipado con un poderoso cohete para salir de las situaciones más arriesgadas, está dispuesto a demostrar que sobre



Perfecto scroll, gran jugabilidad y escenarios antológicos son cartas de presentación de esta joya de Konami.









MOVIMIENTOS ESPECIALES DE SPARKSTER

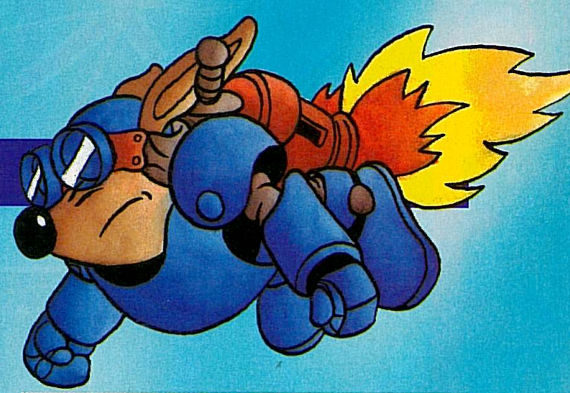


Nuestra querida mascota está equipada con un potente cohete que le permitirá alcanzar los lugares más recónditos. Una vez recargado y seleccionada la dirección, podremos soltar el botón del pad para que Sparkster salga propulsado a gran velocidad. Si pulsamos ABAJO al recargar el cohete, el protagonista girará de forma violenta, un truco muy útil para quitarse enemigos de encima. Como habréis podido observar, nuestro personaje se desplaza por las ramas de los árboles enganchado con su cola.



Adventures









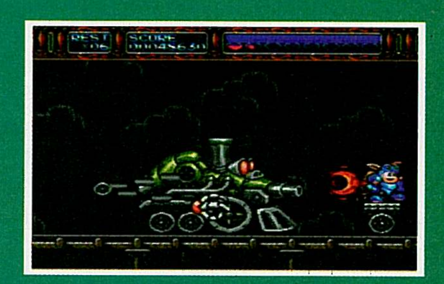


juegos no hay nada escrito, y menos si se trata de esta brillante compañía nipona. **Konami** ha vuelto a conseguir otra obra maestra de la programación, gracias a las cualidades que han posibilitado crear a **ROCKET KNIGHT:** perfecto scroll, escenarios antológicos, bonito e inusual colorido, un gran protagonista y, lo mejor de todo, jugabilidad al estilo **Konami.** El debú de Sparkster en nuestro país está fechado para septiembre, coincidiendo con la llegada del ***Mega CD 2.*** ¿ Tendréis y tendremos la paciencia suficiente?.

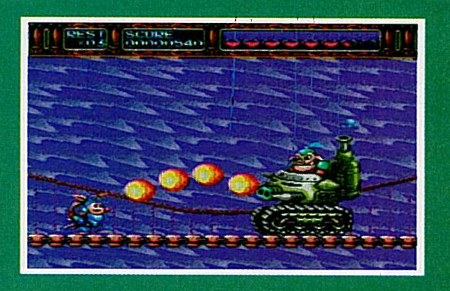
ENEMIGOS FINALES

Como suele ser habitual en los juegos de **Konami,** la aparición constante de espectaculares y mortales enemigos fin de fase está a la orden del día. Todos han sido pensados, elaborados y creados por las privilegiadas mentes programadoras de **Konami,** entre ellos, podríamos destacar el dragón submarino, el cangrejo Pinzancha, el salmón hechicero o la locomotora enloquecida. Hay para todos los gustos.



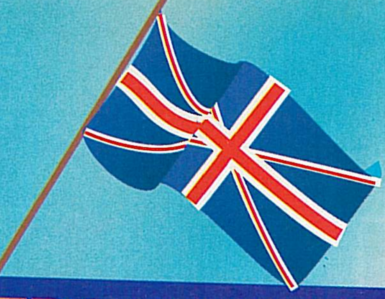












Battletoads

TRADEWEST (REINO UNIDO)

8 MEGAS





Los buenos y viejos aficionados a los videojuegos recordarán a los hermanos Stamper, aclamados la década pasada por sus excelentes arcades y aventuras isométricas creadas bajo el sello **Ultimate:** JET PAC, KNIGHT LORE, SABRE WULF, ALIEN 8 o NIGHT SHADE. Cuando se pasaron al mundo de las consolas **Nintendo,** allá por 1986, fundaron un nuevo grupo de programación llamado RARE. Esta compañía ha logrado elevar la calidad de sus juegos a límites insospechados dentro de los ocho bits, incluyendo brillantes rutinas audiovisuales y una jugabilidad sobresaliente en juegos como BATTLETOADS, RC PRO AM o CAPTAIN SKYHAWK. Los tiempos cambian y toda compañía que se precie tiene que desviar su rumbo hacia ese puerto llamado 16 bits. Primero fueron las BATTLETOADS en ***Mega Drive*** y ahora en ***Super Nintendo,*** bajo el título de BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS.

RARE ha realizado para **Tradewest** una versión ligeramente diferente a las anteriores de ***NES, Mega Drive y Game Gear,*** modificando el mapeado e introduciendo nuevos detalles para engrandecer más el juego. La intro y la música de presentación impactarán vuestros sentidos, gracias a la utilización del procesador sonoro de Sony y a ciertos efectos en modo 7 bastante agradables. Esto es sólo el comienzo, porque la posibilidad de dos jugadores simultáneos, los precisos scrolles, la gran cantidad de fases, el tamaño de los protagonistas y la rotundidad de los golpes convertirán a este nuevo arcade, protagonizado por las ranas más guerreras del planeta, en vuestro favorito.

















Bio Metal 2 Unlimited

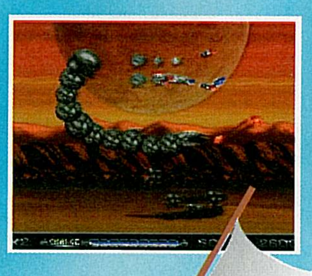
ACTIVISION (JAPON)

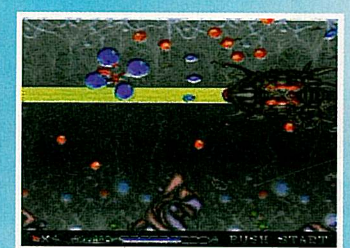
8 MEGAS

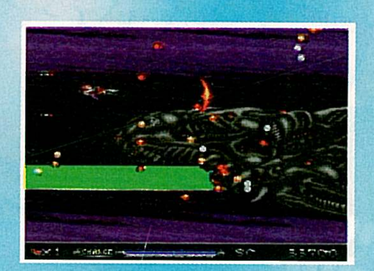
Muchos de vosotros recordaréis el excelente, aunque algo pretencioso, *shoot'em up* de **Athena** llamado BIO METAL que, pocos meses atrás, saltó a la fama desde los puertos de Tokio.
Pues aguantad la respiración, porque **Activision** ha vuelto a adquirir los derechos de un arcade de **Athena,** recordad el divertido pero simple STRIKE GUNNER, y esta vez no se va a conformar con el modelo original. Los muchachos de esta pionera y veterana compañía van a incluir cuatro temas del LP del famoso grupo norteamericano 2 Unlimited en lugar de las antiguas melodías del juego, además de algún ligero retoque a las rutinas de scroll y detección de choques. Si el juego ya era espectacular, con la inclusión de estas melodías resulta absolutamente *cañero,* como diría mi amigo Mister R. Por lo demás, BIO METAL 2 UNLIMITED cuenta con los cinco niveles de siempre, enemigos finales realmente agresivos y una utilización del modo 7 clásica pero totalmente efectiva. ¡Ya veréis cuando escuchéis la nueva banda sonora! Por cierto, **Activision** también se va a encargar de la remodelación del decepcionante ALIEN VS PREDATOR.













Dead Dance

JALECO (JAPON)

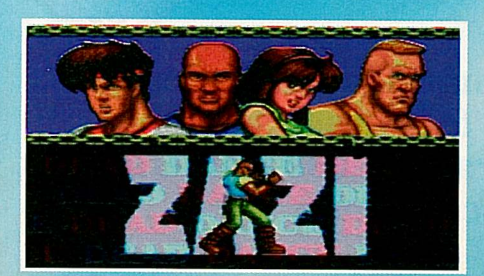
16 MEGAS



Tras una serie de títulos que han pasado sin pena ni gloria por la ***Super Nintendo,*** la compañía japonesa **Jaleco** se ha decidido a realizar un arcade de lucha con los ingredientes básicos del éxito. **DEAD DANCE** plantea un argumento de lucha puro STREET FIGHTER, bajo un escenario semi-espacial y donde el objetivo será visitar cada una de las salas y enfrentarnos al luchador de turno.
Para emprender la difícil misión tienes a tu disposición a cualquiera de los cuatro protagonistas. Los escenarios poseen la habitual rutina en modo 7 para desplazar el suelo y las animaciones son notables; además, te permite utilizar moviola para ver repetidos los movimientos. Estas cualidades le sitúan en un segundo lugar en el ranking de los juegos de lucha, entre STREET FIGHTER 2 y FATAL FURY. ¡Enhorabuena **Jaleco**!.








Suscríbe
saldrás "
CONOCER
LA VIDA Y EL UNIVERSO
Núm. 120 • ENERO 1993 • 325 ptas.
Por qué nada es previsible
CÓMO EL AZAR CAMBIA NUESTRAS VIDAS
PSICOLOGÍA
Viaje al mundo de las pesadillas
AERONÁUTICA
Descubrimos el último OVNI ruso
ESPACIO
La NASA de Clinton vuelve a la Luna
PAUSE
POWER
OFF ON
CONTROL PAD
SEGA
1 START
2
SUSCRIPCIONES
TEL. (91) 431-38-33
Promoción valida dentro del territorio español para las 1.000 primeras suscripciones

te a CONOCER jugando"

Suscríbete a Conocer por 3 años y además de recibir en tu casa todo lo que quieres saber sobre, ciencia, investigación, astronomía.... Saldrás ganando, porque conseguirás esta magnífica consola de videojuegos.

YA SABES, AL SUSCRIBIRTE A CONOCER SALDRAS JUGANDO

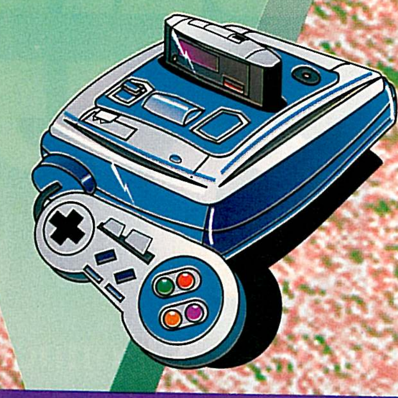
No esperes más, suscríbete hoy a CONOCER por 3 años (36 números) por 15.700 pesetas (gastos de envío incluidos) y conseguirás esta consola de videojuegos.
Si lo prefieres suscríbete a CONOCER por 1 año (12 números) y benefíciate de un 20% de descuento en tu suscripción pagando sólo 3.360. pesetas.

Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas.
Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

D...**teléfono**..........................
Domicilio...**Código Postal**..........................
Población...**Provincia**..........................
Marque con una X **20 % Descuento** ☐ **Regalo** ☐
FORMA DE PAGO **Firma:**
☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
☐ **Giro postal núm.**.........................**de fecha**..............................
☐ **VISA: Tarjeta nº** ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔
☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔⊔
Fecha de caducidad de la tarjeta..............................
Nombre del titular, si es distinto..............................

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER -
Departamento de Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID





Super Nintendo: plataformas

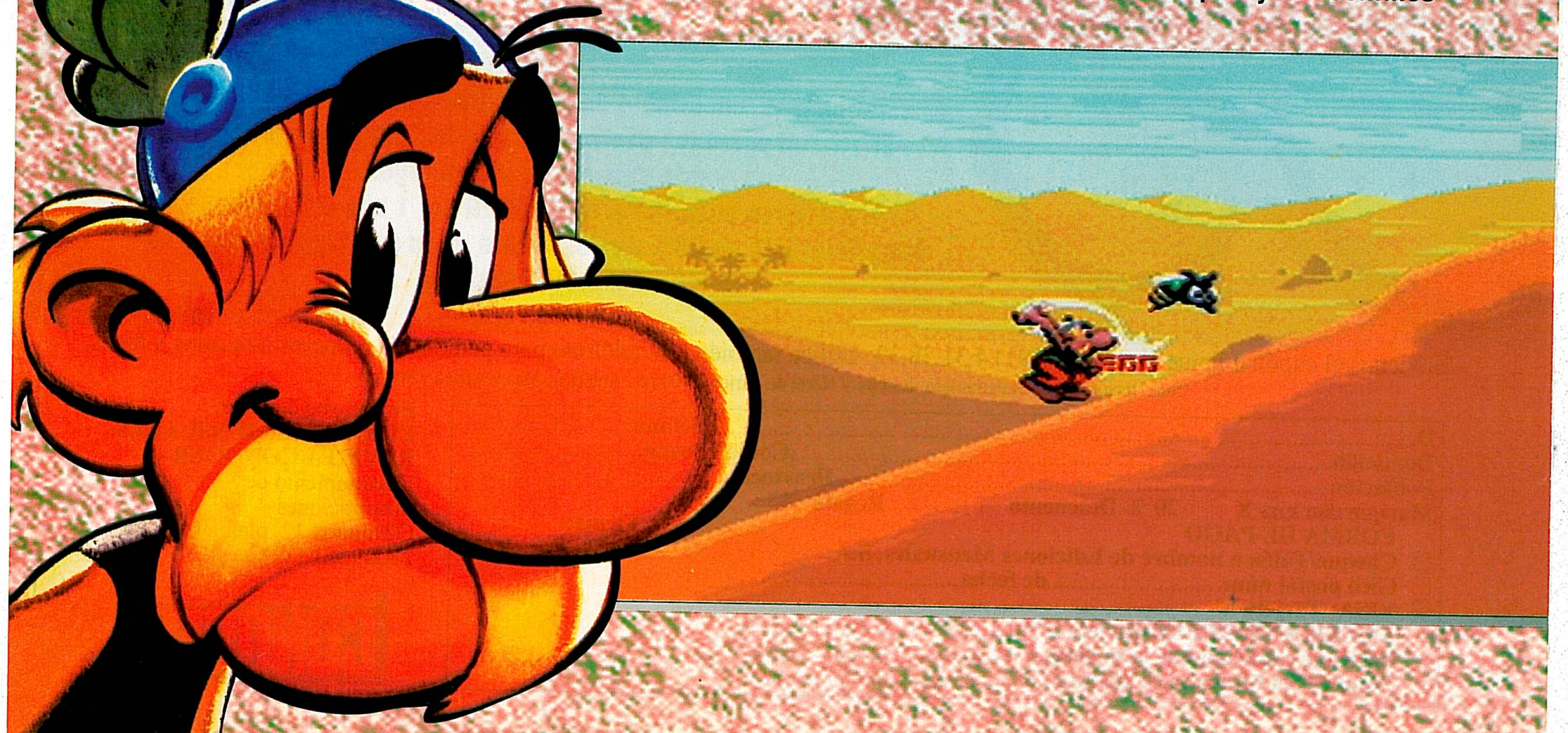
ASTERIX

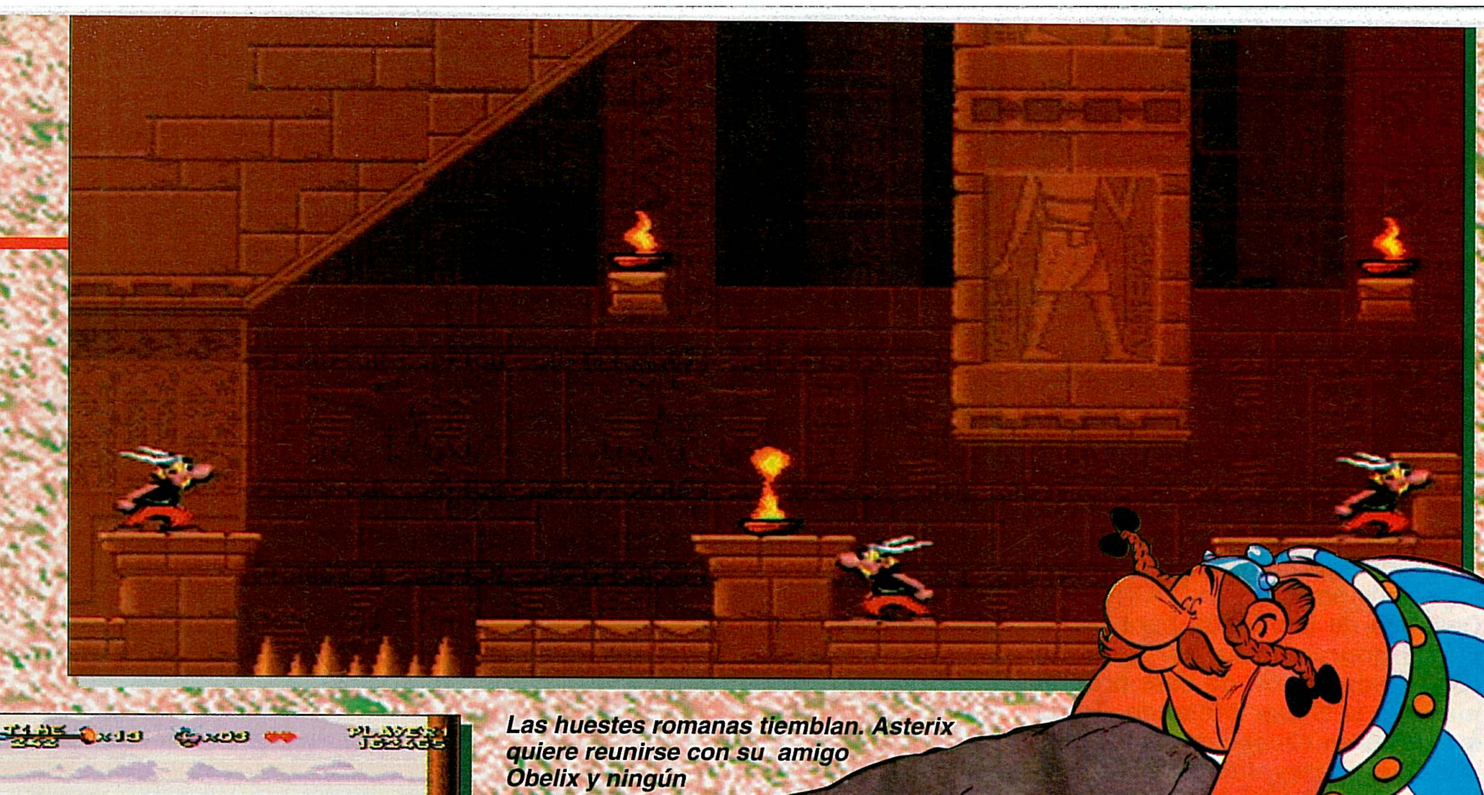
¡Que tiemblen los romanos!

Cuando Obelix va de marcha trae a los galos de cabeza. Su desaparición repentina de la aldea ha llevado al jefe Abraracurcix a reunir a la tribu con carácter de urgencia. Todos creen que el enorme repartidor de menhires galo ha sido capturado y se halla preso en Roma. En su búsqueda partirán sus dos mejores amigos: el valiente Asterix y su fiel perro Idefix. Las correrías de los personajes creados por Uderzo y Goscinny han saltado del universo de sus cómic a la Super Nintendo, en una adaptación brillante con fases de tremenda calidad.

La conmoción en la aldea es enorme. Obelix hace días que falta del poblado y, según todos los indicios, se encuentra en Roma. Posiblemente haya sido capturado y termine sus días como gladiador o luchando contra fieros leones. Su gran amigo Asterix es el elegido para liberarlo. El pequeño y astuto galo deberá salir airoso de 29 actos distribuidos en cinco niveles.

Nadie sabe que Obelix ha ido a Roma en viaje de placer, aprovechando uno de esos periplos organizados que ofrece cualquiera de las legiones que cubren el camino entre la Metrópoli y los confines





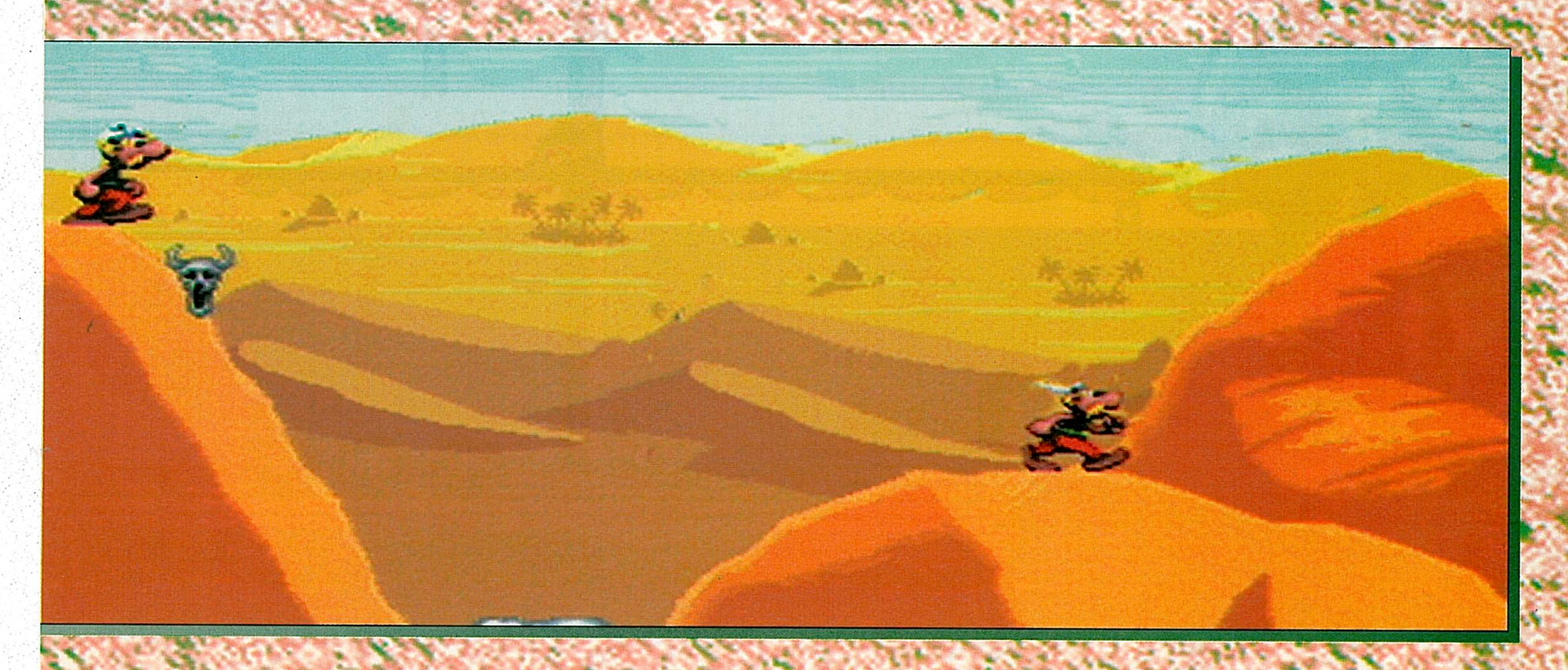


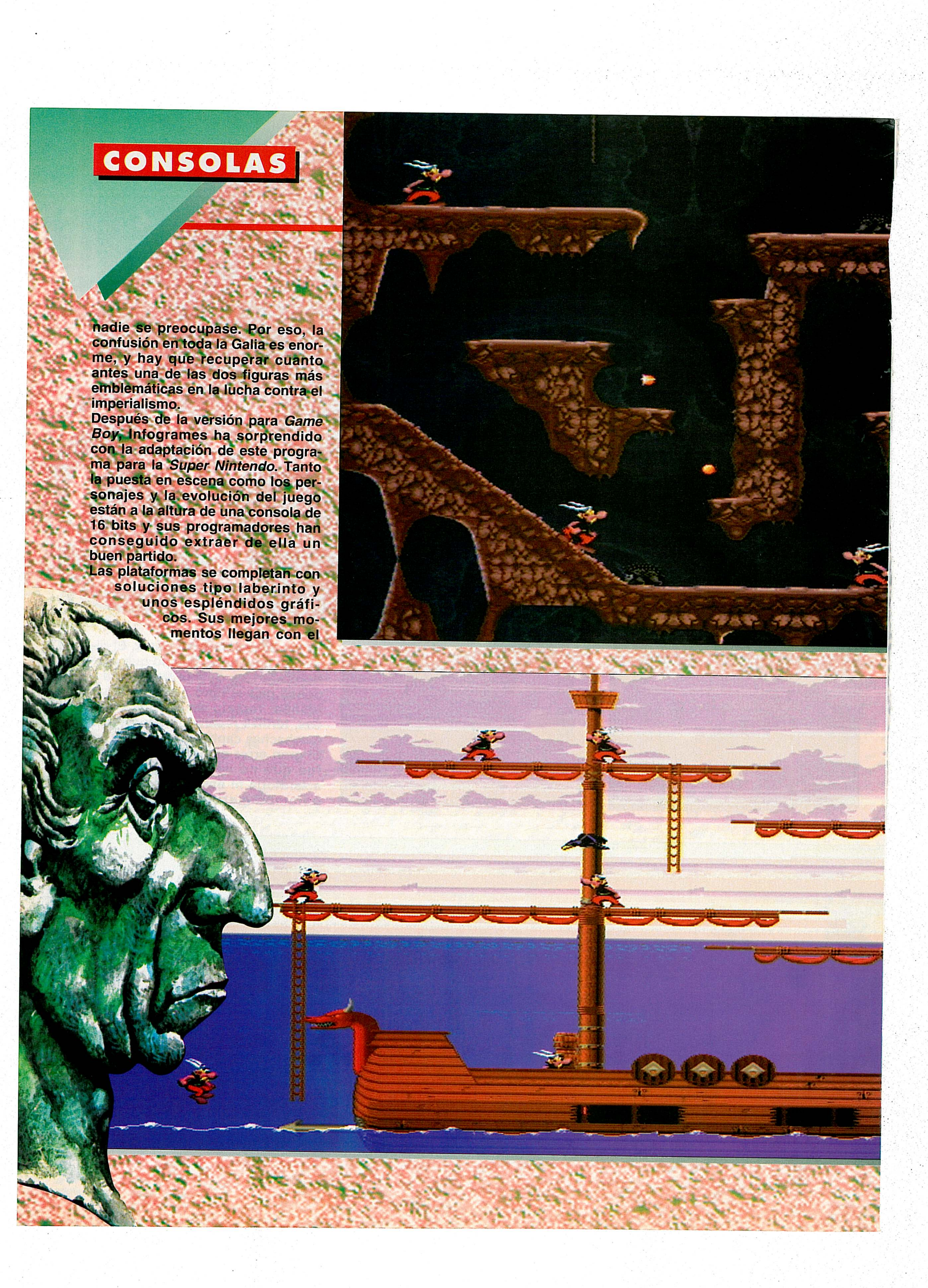
Las huestes romanas tiemblan. Asterix quiere reunirse con su amigo Obelix y ningún mortal logrará detenerle.





de las posesiones del César. El gigantón galo hacía tiempo que acariciaba la idea de *irse de marcha* y pensó que el Foro sería un lugar idóneo, repleto de buenas viandas, termas reparadoras y alegres muchachas capitalinas.
El gran error cometido por Obelix fue que no dejó una sola nota aclaratoria ni envió mensajes por palomas mensajeras para que





nadie se preocupase. Por eso, la confusión en toda la Galia es enorme, y hay que recuperar cuanto antes una de las dos figuras más emblemáticas en la lucha contra el imperialismo.

Después de la versión para *Game Boy*, Infogrames ha sorprendido con la adaptación de este programa para la *Super Nintendo*. Tanto la puesta en escena como los personajes y la evolución del juego están a la altura de una consola de 16 bits y sus programadores han conseguido extraer de ella un buen partido.

Las plataformas se completan con soluciones tipo laberinto y unos espléndidos gráficos. Sus mejores momentos llegan con el

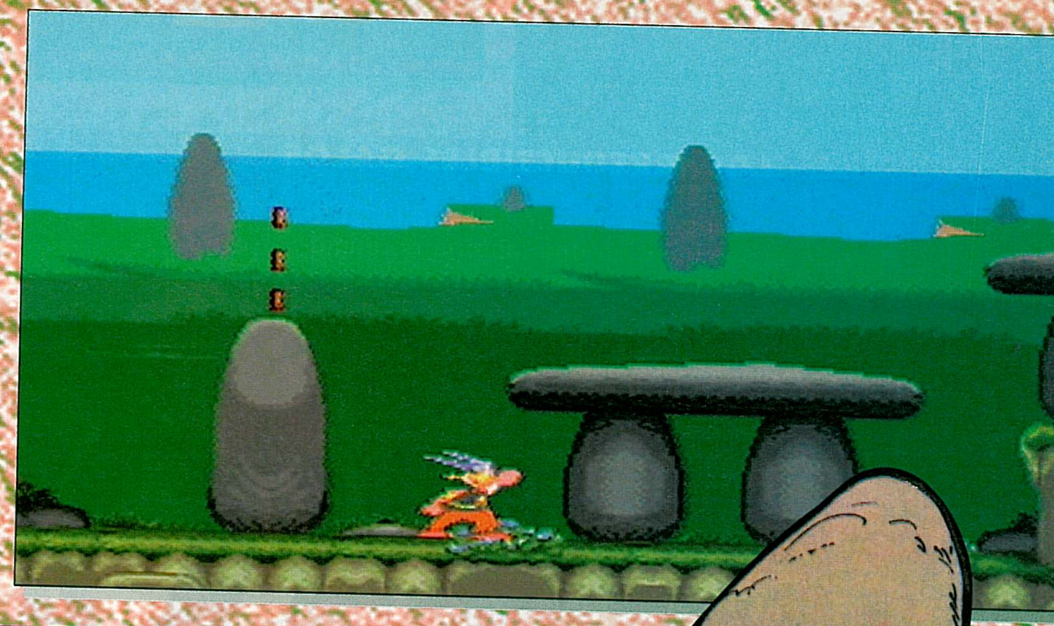


LOS IRREDUCTIBLES GALOS

La unión del guionista Goscinny y el dibujante Uderzo desembocó en una factoría de imaginación que creó un universo de ilusión en el centro del Imperio Romano. "Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de legionarios romanos en los reducidos campamentos de Babaórum, Laudánum y Petibónum..." Así comienza la historia de Asterix, "un pequeño guerrero, con el espíritu astuto y la inteligencia viva".

barco pirata de la fase que se desarrolla en Egipto y el conjunto del nivel de Grecia, donde todo es atractivo para quien se sumerge en este cartucho. Por contra, su mayor defecto es la rutina de los enemigos. La gran imaginación del fondo ha hecho perder muchos enteros a ciertas formas.
Los niveles de este juego no presentan enemigos de fase, por lo

que lo único que debemos hacer es encontrar la salida, aunque no resulta tan fácil como pudiera parecer. Cada una de ellas posee una solución secreta, un paso que debemos efectuar si queremos salir airosos del trace. En algunos casos se trata de encontrar a determinado personaje, y en otros de romper una pared de ladrillos. Igualmente, la superación de cada acto pasa por soluciones distintas, desde cuevas a descampados; desde calles a edificios. Al final, un conocido personaje de los cómic de Asterix nos mostrará el



LA GALIA



El primer nivel se divide en cinco actos con infinidad de aves, jabalíes, murciélagos y, por supuesto, soldados romanos. No te quedes en las nubes y busca a la doncella Falbala. Ella te mostrará el camino.

HELVECIA

Las peripecias de Asterix por la actual Suiza transcurrirán por seis escenarios, Alpes incluídos. A los rivales enunciados anteriormente, se une la dificultad del hielo. Un herrero, trabajador del fuego, nos animará a seguir.



EGIPTO

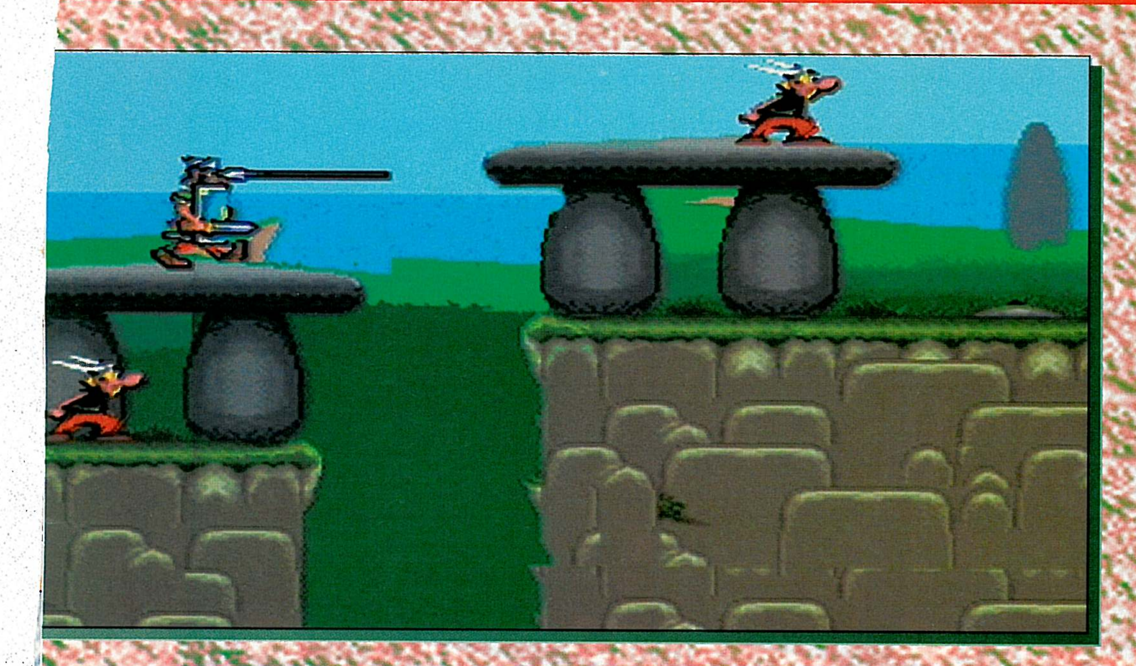


No sabemos cómo Asterix pudo llegar a las tierras de los faraones desde la cumbre del Mont Blanc, pero el caso es que lo hallamos a bordo de un inmenso barco. Deberá enfrentarse al desierto y a intrincados laberintos.

Idefix, amigo fiel

El fiel Idafix no podía faltar en esta aventura. A lo largo del programa están esparcidos varios huesos. Basta con cogerlos para que aparezca el perro y se líe a mordiscos con el soldado romano que tenga más cerca. Pero éste no es el único ítem que utilizaremos en nuestro intento por liberar a Obelix. Cada jamón, por ejemplo, equivale a incrementar en uno nuestros corazones –unidad de energía–, mientras que la corona de laurel es una vida extra. El arpa sirve para inmovilizar a nuestros enemigos y la poción nos hace invulnerables, y hasta nos permite volar.







INFOGRAMES
(INFOGRAMES)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 3
FASES: 5
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	84
MUSICA	70
SONIDO FX	70
JUGABILIDAD	88

- El colorido está acorde con los dibujos de Uderzo.
- El entorno de Asterix se acerca a la perfección.
- Las últimas fases son increíbles.
- Perfecto y preciso control.
- Traducido al castellano.
- Repetición continua de enemigos.

TOTAL 84

Una divertida adaptación del héroe animado francés, con una realización simple y efectiva de gran jugabilidad.

GRECIA



La acción, los laberintos y los gráficos son un espectáculo. A los peligros innatos de la zona, se suma que las legiones romanas andan de maniobra. Al final de tan ímprobo esfuerzo, Panoramix nos espera con una poción mágica y un mensaje que aliviará nuestro caminar.

ROMA

Hay que superar seis actos. Las calles son tortuosas y la Ciudad de las Siete Colinas se convierte en toboganes que se asemejan a montañas rusas. Las empedradas *ruas* forman intrincados laberintos, y luego nos quedan las termas, auténtica harina de otro costal.



acceso al siguiente nivel y, si es necesario, aportará un consejo. Recoger en 8 megas todo el colorido de los dibujos de Uderzo ha sido uno de los mayores logros de los programadores de Infogrames. Pero, por encima de todo, la mayor virtud del cartucho es su tremenda jugabilidad y la simpatía de sus gráficos, movimientos y rutinas. En el transcurso de los cinco niveles hay pasajes de bastante dificultad, lo cual aumenta en muchos enteros el atractivo de la aventura. Obelix está impaciente por reencontrarse con sus compañeros.

MERCHE GARCIA

ENTRA EN UN MU



NDO FASCINANTE

Si además de jugar, quieres aprender, descubre el maravilloso mundo del software didáctico. Conoce el cuerpo humano, viaja a través del Universo, ejercita tu memoria, aprende inglés y por supuesto, iníciate en el mundo del ordenador. Todo ello de la manera más sencilla y divertida.



CUPON DE PEDIDO

Deseo me envíen los siguientes juegos al precio de 4.595 pts. cada uno.

Formato 3,5

CANTIDAD	REFERENCIA	IMPORTE
Gastos de envío		**200**
TOTAL		

Nombre y apellidos...

Domicilio...

Población..............................Provincia.....................C.P.......

Fecha nacimiento.......................Profesión..............................

FORMA DE PAGO

- ☐ Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.
- ☐ Giro postal nº.......................de fecha ....
- ☐ Tarjeta de crédito

VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..............................

Nombre del titular, si es distinto..............................

SJ

Rellena este cupón y evíalo a:
EDICIONES MENSUALES, S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.
28009 Madrid.



Mega Drive: arcade

GUNSTAR HEROES

Técnicamente el mejor

Sin previo aviso aterrizó en la redacción de SUPER JUEGOS un cartucho aparentemente normal. Tras echar un par de partidas quedó claro que GUNSTAR HEROES era algo más que un juego, era el cartucho del verano. Sus gráficos, movimientos, variedad de escenarios, personajes y efectos superan todo lo conocido.

ANCIENT RUINS





UNDERGROUND MINE



Aunque la entradilla de este artículo pueda parecer algo exagerada, el hecho es que **GUNSTAR HEROES** es un bombazo. No es original, porque los arcades no suelen serlo, no está apoyado por ningún personaje del cine o del comic, pero es un gran juego.
El cuidado con el que ha sido realizado es su característica más notable. Ningún detalle ha sido descuidado y los factores que influyen en su jugabilidad han sido ajustados para enganchar al jugador a los pocos instantes de comenzar la partida. Lo mejor del juego es su capacidad para sorprender, ya que, incluso después de llevar un buen rato jugando, aparece algún efecto en la pantalla con la paleta, algún súper enemigo que se mueve de una forma alucinante, o un efecto gracioso, sencillo pero inesperado. Avanzar por el mapa equivale a disfrutar, a despertar esa curiosidad innata que todo buen jugador de consola lleva dentro de sí. Algunos juegos nunca consiguen llegar hasta este punto pero, por fortuna, este no es el caso de **GUNSTAR HEROES.**

Los escenarios

El mapa se compone de siete escenarios diferentes. Se puede elegir libremente para comenzar el juego en cualquiera de los cuatro primeros. Al resto sólo se puede acceder después de superar estos cuatro y derrotar a sus respectivos jefes de fin de fase. Una vez finalizados, tendremos que disputar una partida en un interesante juego de tablero, que se debe superar para obtener el pasaporte a los tres siguientes niveles.

■ Ancient ruins
Decorado *facilito* teniendo en cuenta lo que viene después. Es una toma de contacto con el juego y los personajes. Efectos curiosos como las abejas y las colmenas. El primer enemigo de fin de fase es un *corderito*.

■ Underground Mine
Con buen scroll por banda y viento en popa a toda vela, el personaje corre que se las pela por una mina subterránea. La fase recuerda ligeramente a una similar de EX MUTANTS o a la parte de INDIANA JONES en la que el protagonista va subido encima de una vagoneta. Scroll a toda velocidad y enemigos exasperantes. Muy atentos al tren.

■ Fliying battle ship
Entre el cielo y el suelo se sitúa una nave voladora poblada por cientos de robots. La acción se desarrolla sobre la cubierta de la nave, que es sobrevolada continuamente por aeronaves enemigas.

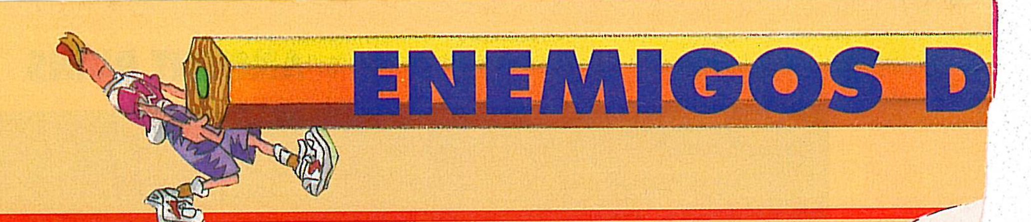
■ Master of a strange base
Es una de las guaridas secretas de los malos. Los enemigos de fin de fase empiezan a ser aquí verdaderamente molestos. Los decorados de la base son de lo más colorista y diverso.

FLYING BATTLESHIP



MASTER OF A STRANGE BASE



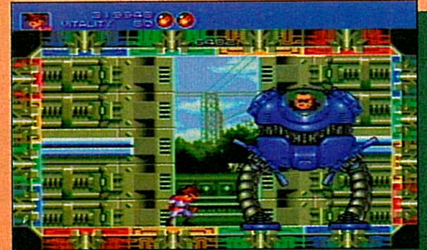


LA PLANTA



Muy fácil de eliminar. De vez en cuando caen pelotas del cielo de las que luego salen orugas que hay que esquivar. Las orugas se mueven lateralmente.

ARAÑA ARTICULADA



En su aspecto recuerda bastante a los vehículos de nieve que aparecían en la película El imperio Contrataca. Dentro de ella los jefes de la organización se refugian de los disparos de nuestros héroes.

EL HOMBRE FRACTAL



Parece de verdad. Está hecho con cubos pero evoluciona de maravilla. No es muy peligroso y normalmente camina de izquierda a derecha. De vez en cuando se lanza en plancha contra el personaje. Sólo hay que saltar y esquivarle.

SUPERROBOT



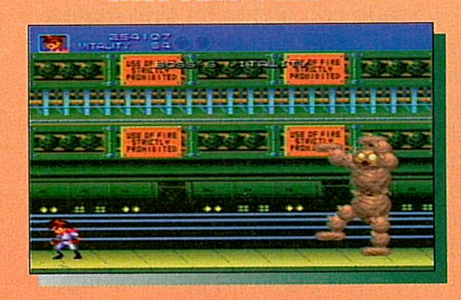
Ya ha habido ocasión de luchar contra este tipo de robot en fases anteriores. Simplemente, ahora tiene más energía.

TREN FANTASMA

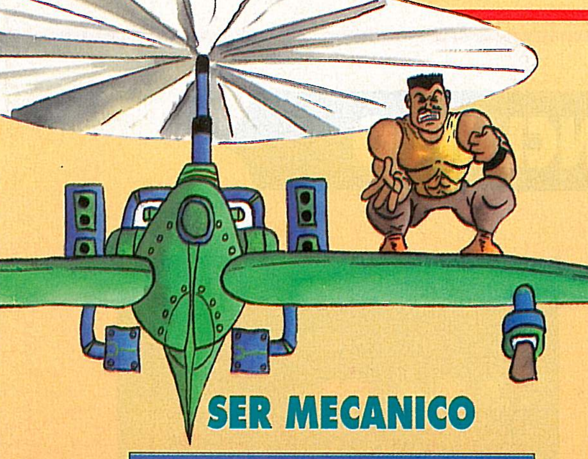


Aparece al final de la mina. Está pilotado por los malos de siempre que, al ser derrotados, se dan a la fuga para variar. Es bastante grande, ocupa toda la pantalla de un lado a otro.

MISTER SNOW



Se parece al muñequito que asola la ciudad en la primera parte de la película de los cazafantasmas. Es igual de insulso en que el cine. Tiene bastante poca energía y se puede decir que eliminarlo es un juego de niños.



SER MECANICO



Como los malos son siempre unos cobardes se esconden dentro de máquinas infernales diseñadas para aniquilar a todo el que se interponga. La clave está en dispararles justo desde su vertical.

AVIOCOPTERO





Se mueve de izquierda a derecha de la pantalla y está pilotado por uno de los jefes de la organización.

MAGIA BLANCA



Resulta espectacular lo que puede hacer este jefe de la mafia con tal de no dejarse eliminar: espirales energéticas de colores que sacuden toda la pantalla.

ENEMIGO ESPACIAL



Cambia de forma al igual que otros anteriores, sólo que esta vez su tamaño es mucho más pequeño. En contrapartida es bastante más rápido. Lo mejor es no ponerse nunca a tiro. Después de desembarazarnos de él hay que luchar también contra su piloto.

VEHICULO ARTICULADO



Es la primera criatura articulada con la que debemos enfrentarnos. Su aspecto es impresionante.

ENEMIGO MORPHEABLE



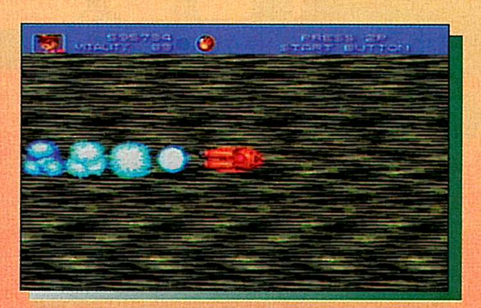


Alucinante. Con un reducido juego de piezas este enemigo se transforma tan pronto en una pistola como en un halcón galáctico. Una delicia.

CON SHOOT 'EM UP INCLUIDO

No le falta de nada a este GUNSTAR HEROES. Una de las siete fases del juego se desarrolla por completo en el espacio y no tiene nada que ver con las anteriores. El personaje pilota una nave espacial y el juego cambia de repente hacia un arcade de naves de scroll horizontal al más puro estilo del NEMESIS o del GRADIUS. Al final de todo, por supuesto, encontramos un enemigo de fin de fase digno de mención. Como dato curioso hay que reseñar que la forma de disparar de nuestra nave es lo más parecido a un cangrejo: hacia atrás.













EL TABLERO MALDITO

Al final de los cuatro escenarios se accede a un original juego de tablero en el que el objetivo es, obviamente, llegar a la casilla final. Para ello, lanzando un dado, se avanza entre las casillas. Como en cualquier juego de tablero que se precie hay casillas buenas y malas. En algunas sólo hay que encontrar la salida en una pequeña pantalla con obstáculos y otras son pruebas de habilidad.



Todas derrochan originalidad y son como pequeños juegos. También hay algunas para recolectar items y, las más, consisten en luchar contra enemigos de fin de fase. Afortunadamente, las luchas parciales no son demasiado difíciles, mucho menos que los enemigos de fin de fase normales. La última casilla es el FInal Boss, el plato fuerte. Para él va a hacer falta algo más que ganas de eliminarle, hay que ser muy rápido.

LA HISTORIA

Aunque en un arcade la trama del juego es casi lo de menos, el hecho es que todos tienen alguna tras de sí. Este no iba a ser menos. Las fuerzas del mal, representadas por una organización criminal, han comenzado una operación másiva para recoger las cuatro gemas que proporcionan el poder supremo al que las posee. Con la ayuda de las gemas, estos malvado delinciuentes alcanzarán la luna, donde se oculta el arma definitiva para la dominación del Planeta.

La misión consiste en recuperar las gemas e impedir que los malos alcancen la luna. En medio de toda la historia hay una preciosa chica, amiga de nuestros héroes, que ha sido raptada por la organización y a la que deben rescatar en un momento del juego. Salvar la Tierra y rescatar a una bella señorita ¿alguién da más?

EFECTOS SON AMORES

Si hay algo que un jugador agradece en un cartucho es el hecho de que los programadores salpiquen de efectos sus juegos. No basta con que sea bueno, lo que diferencia un buen trabajo de una obra maestra son los detalles. Por ejemplo, uno de los enemigos de fin de fase es, aparentemente, un simple escenario. Se produce entonces un efecto de cambio de paleta con las losetas del fondo para dar aspecto tridimensional; mientras el jugador se queda completamente atónito con lo que sucede a su alrededor, esferas tridimensionales en las que se reflejan los decorados atacan a nuestro héroe. El conjunto es alucinante. Las rotaciones de los gráficos (el aviocóptero) son dignas de mención por su calidad.

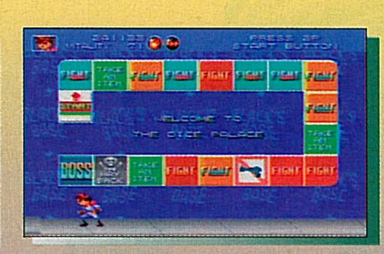
ESTRELLAS Y PROGRAMADORES



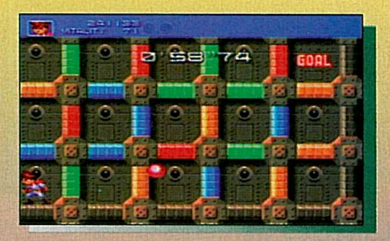


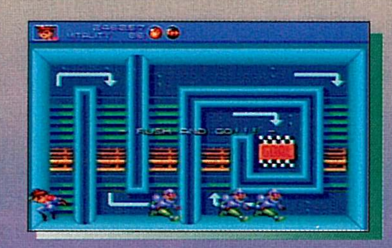
La compañía **Treasure** ha entrado con gancho en el mundo de las consolas **Sega.**
Aunque hasta ahora fueran unos absolutos desconocidos, los responsables de la propia compañía **Sega** nos han confirmado que sus autores son componentes de grupos de programación de máquinas recreativas de la archiconocida firma **Konami.** Su primer juego es un trabajo impecable.
Al acabar **GUNSTAR HEROES,** aparecen los créditos con los nombres de grafistas, programadores y productores sobre un fondo de estrellas luminosas. No existe un mejor escenario para decorar los nombres de los autores de esta obra maestra.



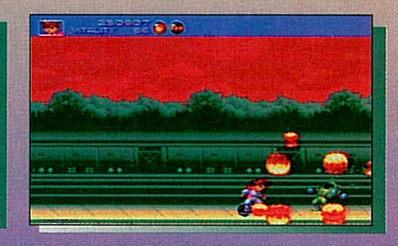


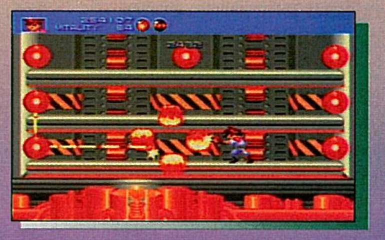




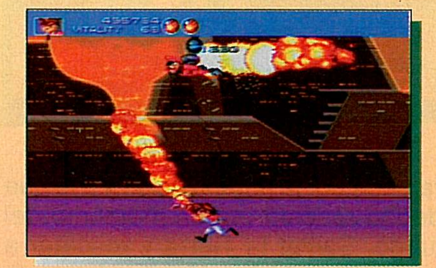








A TODO GAS



Luchando con uno de los jefes de la organización con un propulsor y un lanzallamas.



La chica es hecha rehén por los malos de la película, quienes amenazan su vida apuntándola con un cañon láser a la cabeza.



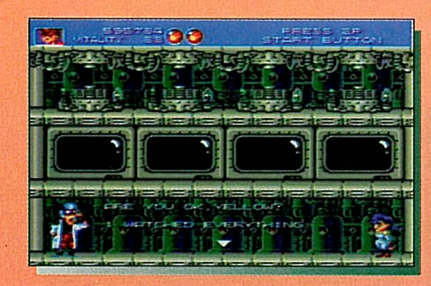
Una colmena entera con sus abejas persigue a nuestro héroe en la primera fase.



Uno de los jefes se doblega y te entrega una de las cuatro gemas que proporcionan el poder total a quien las posee.



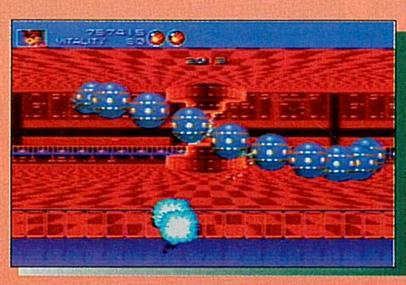
Un ser mecánico articulado, con aspecto de recién salido de la factoría de efectos especiales de George Lucas, dificulta el avance de nuestro personaje. Para acabar con él, deberá apuntar a la torreta de control y disparar.



Después de haber finalizado con éxito los cuatro primeros escenarios, aparece la pantalla de selección de pantallas totalmente vacía indicando las nuevas fases.



Al principio del juego se ofrece la posibilidad de elegir entre ocho tipos de disparos diferentes.



La fase más original. Efectos 3D combinando cambios de paleta y scroll a toda velocidad.



La palnta sucumbe a nuestros disparos después de habernos atacado con orugas y pegajosos gusanos.

LA BATALLA FINAL

Después de tanta tribulación en la que hemos encontrado de todo menos alguna fase tranquila, llega el turno de rematar la faena. En una especie de laboratorio espacial, un robot al estilo del endoesqueleto de la película de Terminator será el último obstáculo entre la victoria total y nosotros. El enemigo no es nada del otro mundo, pero es bastante complicado derribarlo, ya que tiene más del doble de energía que los jefes normales de fin de fase.









Lo mejor del momento

Cuando un juego es bueno, es bueno, y éste, es superior. Nadie se esperaba en el caluroso mes de agosto un lanzamiento así. Sin grandes alardes ni despliegues publicitarios, apoyado fundamentalmente por su calidad, **GUNSTAR HEROES** ha demostrado ser uno de los mejores juegos de todos los tiempos aparecidos para ***Mega Drive.*** Técnicamente es casi insuperable. Parece imposible después de acabar el juego que los programadores hayan sido capaces de comprimir tal cantidad de efectos, músicas y gráficos en un cartucho de tan sólo 8 megas. El mapa es inmenso y los enemigos de fin de fase son, simplemente, geniales. Para realizar este comentario se capturaron cerca de 150 pantallas y ha sido un dilema elegir las que ilustran el reportaje. Los programadores de **Treasure** han realizado una obra maestra. Faltan palabras y elogios para describirlo. Es alucinante que a estas alturas un juego pueda sorprendernos tanto.

M. DE LUIS







TREASURE
(TREASURE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
FASES: 7
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	94
MUSICA	95
SONIDO FX	96
JUGABILIDAD	94

- Cientos de efectos especiales.
- Jefes de fin de fase con animaciones increíbles.
- Posibilidad de jugar a dos jugadores.
- Un *shoot'em up* dentro del propio juego.
- Banda sonora con instrumentos sampleados.
- Que no lo regalen con la consola para que no se lo pierda nadie.

TOTAL 95

No se le puede sacar ni una pega. Parece un milagro que el juego ocupe 8 megas. Sus autores son programadores de máquinas recreativas y esto salta a la vista en pequeños detalles, efectos y animaciones. El cartucho suena a lo mejor de muchos otros.

LA FORMULA 1

Este mes, Super Juegos te da la posibilidad de conseguir este fantástico kart, que como verás por su ficha técnica es como conducir un FORMULA 1 pero sin riesgos.
Serás la envidia de todos tus amigos y amigas, pero cuidado, si consigues llevarte este Kart el primero que intentará probarlo será tu padre.
Sea cual sea tu edad, vivirás toda la emoción de una apasionante carrera.
Sólo te queda ponerte el casco y sentirte un verdadero profesional de la velocidad sobre cuatro ruedas.

Si quieres conseguirlo sigue las instrucciones que aparecen en el encarte de la portada y lee atentamente las siguientes preguntas.

HONDA

HONDA

1) ¿Cuántas veces ha ganado Alain Prost el campeonato mundial de Fórmula 1?

2) Di dos corredores de fórmula 1 que hayan dado su nombre a un videojuego.

3) ¿Qué juego de automovilismo ha protagonizado el famoso personaje de videojuegos Mario?

A TU ALCANCE



FICHA TECNICA
• Motor Honda de cuatro tiempos
• Dispositivo para regular la velocidad
• Asientos y pedales regulables
• Frenos de disco
• Ruedas de competición
• Asiento montado sobre "silent -block"
• Escape de motor súper silencioso
• Cilindrada: 118 cc.

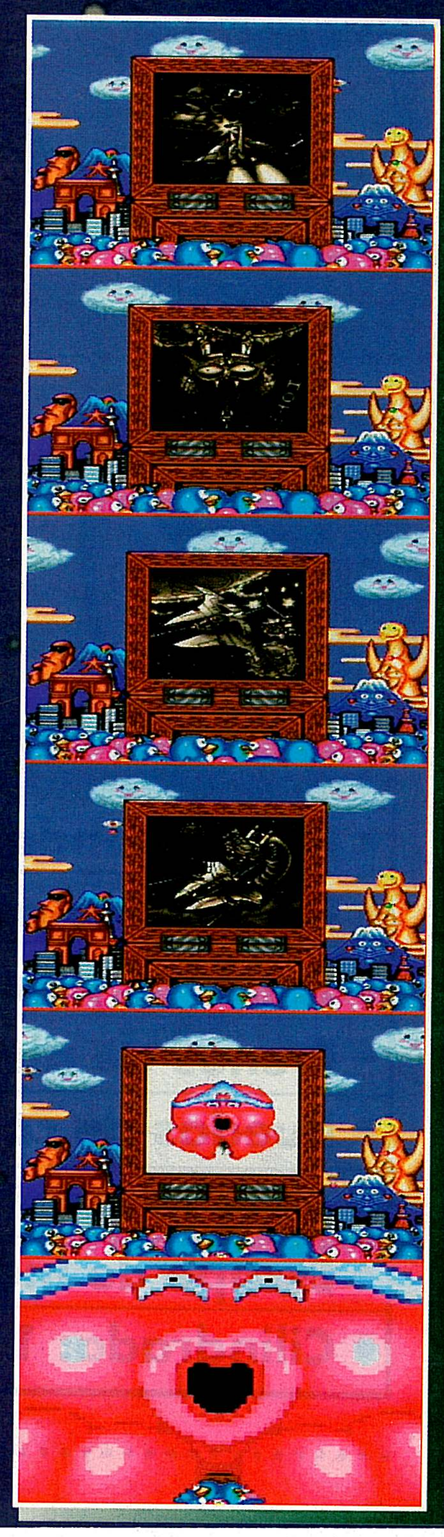


Super Nintendo: matamarcianos

PARODIUS

La increíble parodia espacial

Konami se ha convertido con el paso de los años, tres y medio para ser exactos, en una auténtica especialista a la hora de crear verdaderas obras maestras para Super Nintendo.



Desde sus fulgurantes inicios con el maravilloso GRADIUS *slowdown* III, el misterioso LEGEND OF MYSTICAL NINJA o SUPER CASTLEVANIA IV, Konami ha logrado crear escuela alcanzando grados de jugabilidad realmente increíbles y un aprovechamiento del hardware de las consolas bastante aparente. Todos sus productos se han convertido en clásicos y cada nuevo juego que aparece, TINY TOONS, CYBERNATOR o BATMAN RETURNS, es aclamado por la crítica internacional.

Pronto seremos partícipes de maravillas lúdicas del calibre de TORTUGAS NINJA 5 de 16 megas, CASTLEVANIA 5, con la misma memoria y, posiblemente, SUPER FX o MADARA, un espectacular juego de rol. Pero esto ya es otra historia que os contaremos en el momento oportuno.

PARODIUS, pese a llevar un tiempecillo en los escaparates de toda España, es, sin duda, uno de los títulos más apetecibles y memorables con que la ilustre compañía nipona ha incrementado nuestra colección de juegos en los últimos meses. El nombre de este cartucho tiene un doble significado: por una parte parodia al mítico GRADIUS y,











Lollypop

Esta modalidad de juego tan sólo sirve para perfeccionar el control sobre nuestra nave y pasar un buen rato junto a toda la fauna y flora de **PARODIUS,** ¿no os parece que es suficiente?







por otra, recrea el nombre de uno de los cuatro protagonistas del cartucho. La andadura de PARODIUS hasta llegar a *Super Nintendo* fue larga, ya que nació como un juego para *MSX* y luego se programó para *Game Boy, PC Engine/Turbo Grafx* y *NES* .

El mundo está loco, loco, loco

Nos encontramos en el año 1992 – se nota que el juego fue creado hace un tiempo ¿verdad?– y el planeta Tierra ha sido invadido por una extraña locura. Los trabajadores emplean las 24 horas del día en incrementar sus desorbitados sueldos y los niños tan sólo se relacionan con sus consolas ignorando a sus preocupadas madres. ¿Qué sucede aquí?, ¿por qué alguien se empeña en controlar de forma dantesca el destino de toda la Humanidad?

La culpa de todo la tiene el gran pulpo, un inmenso octópodo rojo que vagabundea sin rumbo fijo por







Armamento made in Konami

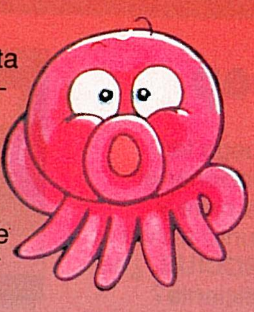
Desde que **GRADIUS** viera la luz en los salones recreativos allá por 1985, **Konami** ha utilizado capítulo tras capítulo el sistema de armamento ampliable por cápsulas de potencia. Cada protagonista tiene su propio armamento pero todos ellos coinciden en lo básico: cinco ampliaciones de velocidad, disparo doble, opciones de acompañamiento y escudo protector. Para poder ampliar nuestro armamento tendremos que conseguir las cápsulas de potencia que sueltan algunos enemigos o formaciones al ser aniquilados. Si no queremos complicarnos la vida, basta con seleccionar POWER UP AUTO para que nuestra nave se equipe automáticamente.



LOS PROTAGONISTAS

Mister Parodius

Es el gran protagonista de esta bella historia. Su máximo objetivo es desvelar el gran misterio que encierra este juego: ¿será su padre el culpable de todos los males? Sus armas más importantes son el misil de doble dirección, el Ripple láser y la trampa del Octopus.



Vic Vipper:

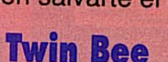
La pequeña nave de la saga **GRADIUS** tampoco quería perderse esta gran aventura. Un gran atracón de bizcochos almendrados le ha hecho engordar notablemente pero todavía mantiene sus cualidades. Una buena mezcla de velocidad, opciones y láser es aconsejable.



Pentaro

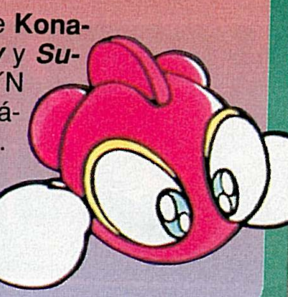
¿Quién no recuerda a este polar individuo del PENGUIN ADVENTURE de **Konami?** Tras largas sesiones de entrenamiento en el Polo Sur, Pentaro ha logrado manejar el rifle de hielo con una gran pericia. Los misiles rastreadores, el arma expansiva y tres opciones pueden salvarte el día.





Twin Bee

Protagonista de varios títulos de **Konami** para ***MSX, NES, Game Boy*** y ***Super NES,*** el último de ellos POP´N TWIN BEE. Travieso, rápido y hábil boxeador a larga distancia. Sus armas más salvajes son los puños boomerang, las sempiternas opciones y el cuadriculado escudo.



el espacio exterior trastocando a su gusto el destino de los planetas. Mientras, en Konamiland, nuestro amigo Parodius descansa de su última aventura frente a uno de sus más acérrimos enemigos. Pero, qué ven sus ojos, el gran pulpo rojo que rodea la Tierra no es otro que su padre, desaparecido años atrás en las mortíferas minas de Helio. Esto no puede seguir así y, tras un oportuno trío de telefonazos, Vic Vipper, Pentaro y Twin Bee se presentan rápidamente en su pequeña casa de campo. Nuestros cuatro amigos están dispuestos a resolver de una vez por todas el misterio del gran pulpo.

La gran odisea espacial

Los programadores de **Konami** han sabido mezclar los mejores ingredientes de todo buen *shoot'em up* con los toques de humor y parodia más locos del momento, convirtiendo a **PARODIUS** en el cartucho más divertido, original y pintoresco de los últimos milenios.

La sabia de la saga GRADIUS corre por sus circuitos y ha sido transformada en una explosión de colorido y magnificencia gráfico-sonora al servicio del juego. La ambientación de cada una de sus 11 fases es perfecta, enemigos, escenarios, suave-pero-mejorable scroll y, como guinda fi-



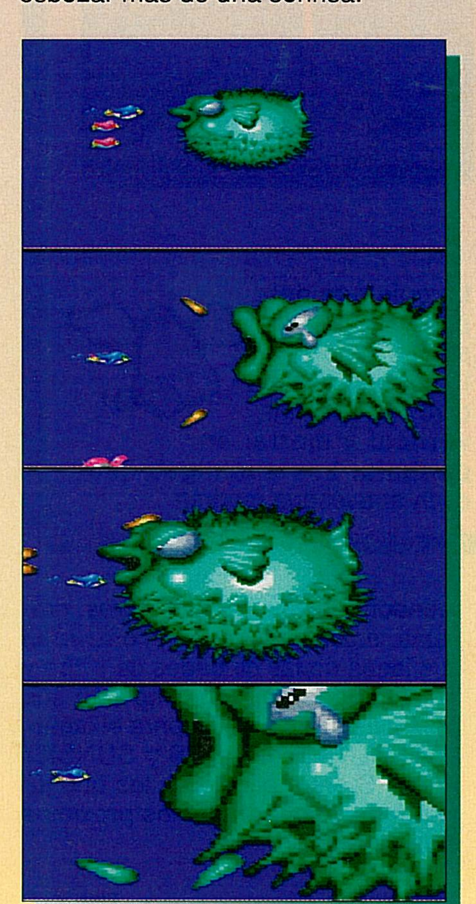








nal, unos individuos fin de fase de auténtica antología verbenera.
El aspecto gráfico no admite pega alguna: el colorido es alucinante, al igual que todos y cada uno de los sprites que circulan por pantalla, ya sean protagonistas o enemigos. **Konami** ha utilizado melodías de corte circense, realizadas con instrumentos sampleados y adaptadas de populares partituras clásicas, perfectas para el tipo de juego y que os harán esbozar más de una sonrisa.





Respecto a la jugabilidad, parece más que claro que a estas alturas nadie puede dudar la profesionalidad de **Konami.** Una vez más, jugar con uno de sus cartuchos es como formar parte de una auténtica leyenda lúdica.

Clásico, único e indispensable

Todos y cada uno de los títulos que **Konami** ha lanzado en nuestro país y el resto del mundo son piezas indispensables en cualquier ludoteca que se precie. Talento, calidad técnica insuperable y jugabilidad de máquina recreativa fusionan su poder una vez más para crear una auténtica tragicomedia arcadiana de grandes proporciones. Así es **Konami,** una compañía capaz de retrasar cualquier lanzamiento unos cuantos mesecillos si no cumplen los niveles de calidad establecidos.
La actual plantilla de la compañía, al-







GRADIUS: LA HISTORIA

El primer *shoot'em up* de la saga más popular de todos los tiempos fue el inimitable GRADIUS, conocido como NÉMESIS en tierras occidentales. Las innovaciones que incluyó en su momento sorprendieron a medio mundo: enemigos fin de fase de gran tamaño, armamento ampliable y un frenético desarrollo.Rápidamente se convirtió en un clásico de los salones recreativos. Un año después le siguió SALAMANDER, conocido en el resto del mundo por LIFE FORCE, con posibilidad para dos jugadores e intercalando fases horizontales y verticales, una auténtica maravilla. El éxito continuaba y **Konami** también. La tercera entrega se llamaría GRADIUS 2 y sería conocida allende los mares como VULCAN VENTURE, una éxplosión de extasis y rutinas gráficas inconcebibles convirtieron la máquina en leyenda.



La tranquilidad y el conformismo llegaron con GRADIUS 3 en 1989, manteniendo los esquemas y sin romper excesivamente los moldes.
Como detalle final mencionar otra gran máquina llamada XEXEX, ligeramente menos jugable que otros arcades de **Konami,** y que nunca fué considerada como capítulo de la gran saga GRADIUS/NEMESIS. ¿Saldrá algún día para ***Super Nintendo?.***
La gran, veterana y sagrada **Konami** ha realizado juegos para ***NES, MSX, MSX 2, Turbo R, Game Boy, PC Engine, PC Engine CD ROM, FM Towns, PC, Super Nintendo*** y ***Mega Drive.***



¡QUE DOBLEN LAS CAMPANAS!

Cuando se abaten ciertos enemigos, los mismos que te proporcionan las cápsulas de potencia, estos sueltan una gran campana de color amarillo. Si la disparamos, irá cambiando de color. Dependiendo del tono que adopte, cuando la atrapemos con nuestra nave nos otorgará un poder diferente. Para utilizar estos poderes pulsa el botón de potencia de campana.



Campana amarilla

Para aumentar el score. El valor de la primera campana es de 500 puntos, pero en las siguientes los valores aumentarán a 1.000, 2.500, 5.000 y 10.000 puntos.



Campana blanca

Palabras mágicas. La nave sacará un gran megáfono y lanzará una serie de insultos incomprensiones y extraños exabruptos que resultan letales.



Campana azul

La superbomba. Una increíble carga protónica borrará del mapa a todos los enemigos que permanezcan en pantalla. Puedes almacenar hasta tres.



Campana verde

A crecer tocan. Esta campana nos otorgará el poder de crecer y volvernos inmunes ante el enemigo y los escenarios. Mientras seas grandote no podrás disparar.



Campana roja

La columna del poder. Un misil brotará de la nave y colocará una columna vertical y mortal en pantalla. Los enemigos que osen atravesarla morirán.

High Score

Al igual que en todos los capítulos de la saga GRADIUS, si obtenemos una buena puntuación, seremos recompensados con la posibilidad de plasmar en la tabla de records nuestras iniciales, sexo al que pertenecemos y signo del zodíaco.



rededor de cien programadores, grafistas, músicos y demás, comparten sus ideas en las ciudades de Kobe y Tokyo. Desde allí nos llegarán sus próximos lanzamientos para el otoño, LETHAL ENFORCERS y SUNSET RIDERS entre ellos, con los que jugaremos y soñaremos los próximos meses.▲

THE ELF

TUS MEJORES ENEMIGOS

Los enemigos finales de PARODIUS merecen un capítulo aparte. Todos ellos rebosan originalidad, talento, colorido y las dosis necesarias de dificultad. Aquí hacemos un homenaje a los más increíbles.





La gran bailarina de cabaret trastornará los sentidos a más de uno. No te dejes engañar por su belleza y permanece atento al movimiento de sus piernas.



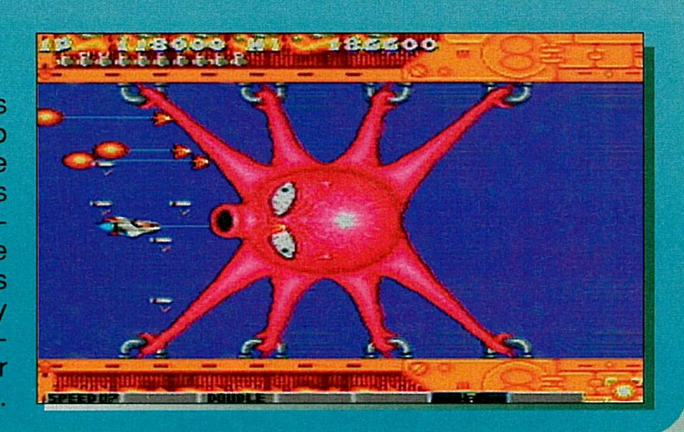
Esta tentacular navecilla de gracioso aspecto es un homenaje a las naves que aparecían en GRADIUS y SALAMANDER. Dispara al centro.



Conocida allende los mares como la fantasmona anoréxica. Dispara al centro de su feo collar mientras esquivas los fuegos fatuos.



La Pulpa de Tamarindo esperará tu llegada enjuagando sus inexistentes cabellos con champú de mostaza galaica.



Aquí podéis ver al magnífico pulpo culpable de todos los males de la Tierra. Destruye sus tentáculos uno a uno y vencerás. Prepárate para ver el final.



KONAMI
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1-9
FASES: 11
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	94
MUSICA	91
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	94

- Gráficos y colorido alucinantes.
- Guardianes finales de fábula.
- Cuatro personajes a elegir.
- Recuerda al mítico e inigualable GRADIUS.
- Banda sonora con instrumentos sampleados.
- Continues infinitos.

TOTAL 94

La magia, colorido, talento y perfeccionismo técnico de **Konami** se han unido en perfecta armonía para crear una obra maestra del videojuego contemporáneo. Tan genial como GRADIUS 3, SUPER PROBOTECTOR, SUPER CASTLEVANIA IV, AXELAY o TINY TOONS.





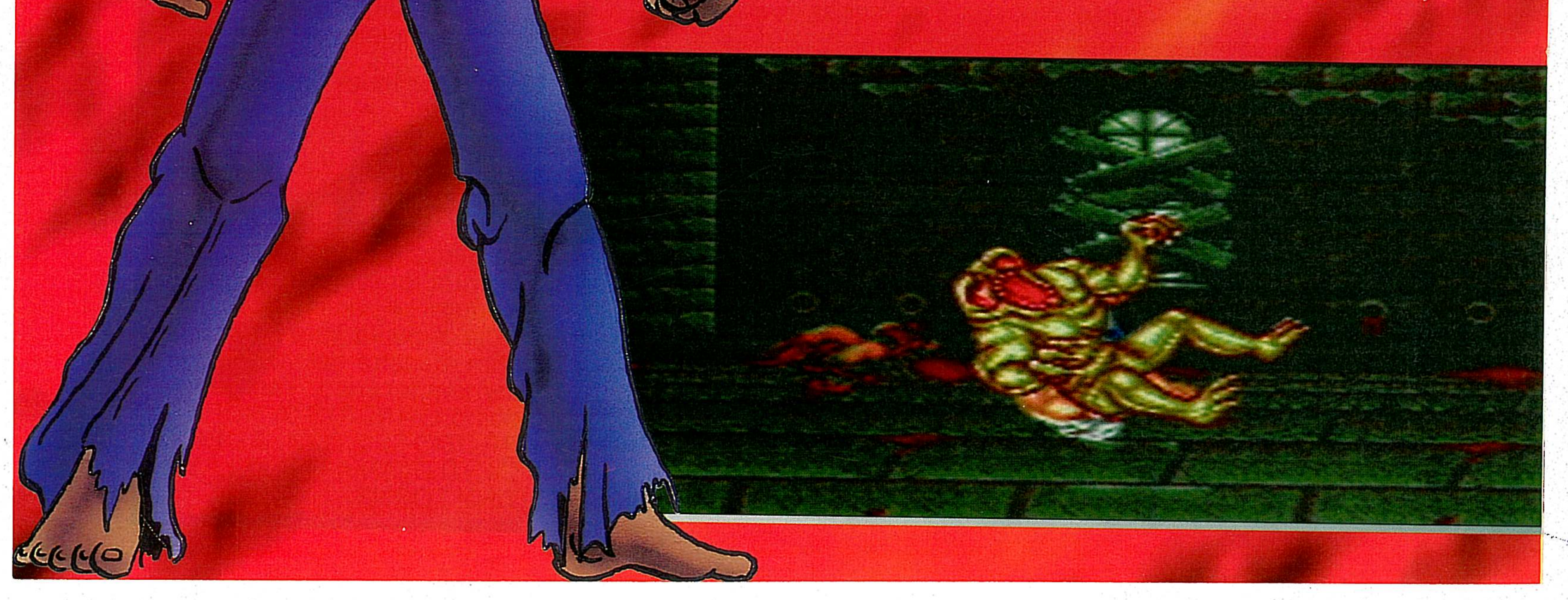
Mega Drive: arcade-lucha

SPLATTER HOUSE III

La oscura senda del terror

La tercera entrega de la saga SPLATTER HOUSE, uno de los arcades de lucha con mayor peso específico dentro del mundo de los videojuegos, supera con creces a sus predecesores. La siniestra Máscara del Terror y Rick, tras un largo período de separación, han vuelto a unir sus poderes para acabar definitivamente con las fuerzas demoníacas, que han raptado a su familia.

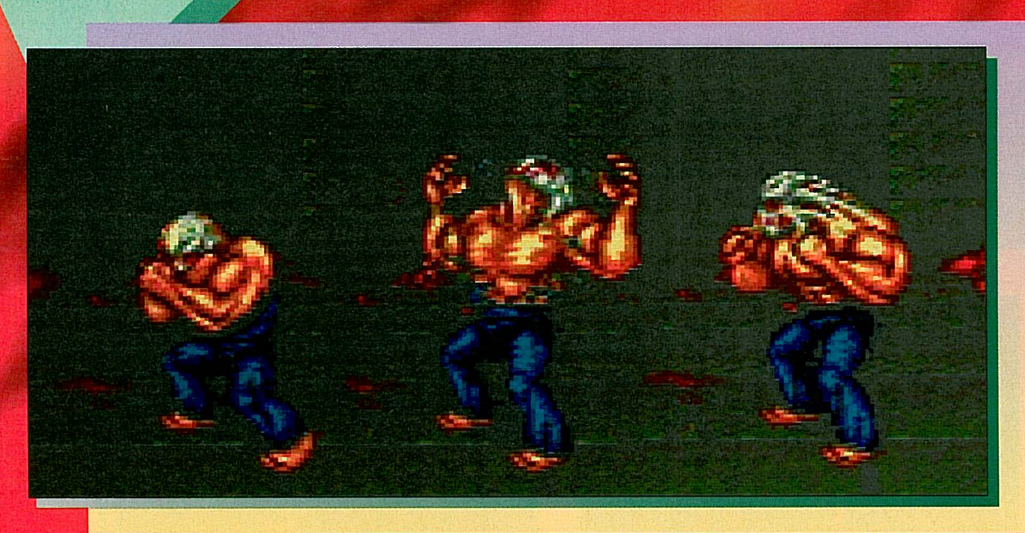
Antes de analizar en profundidad el SPLATTER HOUSE III, es obligado hacer un poco de historia. Cuando hace ya algunos años apareció en las máquinas recreativas la primera parte de esta saga, creada por Namco, NEC Avenue no tardó en descubrir que sus características se adecuaban a la perfección al formato de las consolas. De esta forma, emprendieron un proyecto de asimilación que llevó a la aparición del juego para PC Engine/ Turbo Grafx. El resultado final fue espléndido. SPLATTER HOUSE en su nuevo formato de tarjeta Hu Card respetaba todos los gráficos y mapeados originales e incluía preciosas melodías, entre las cuales se encontraba, incluso,

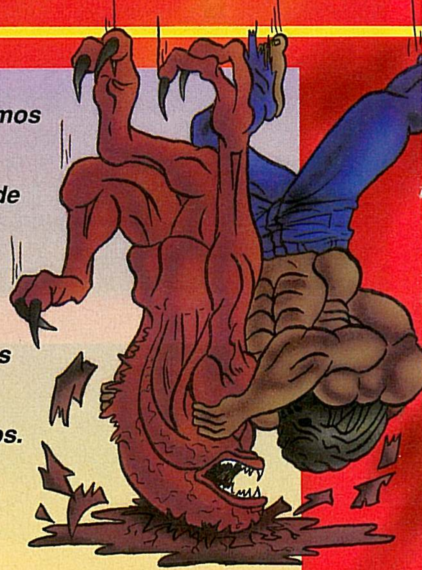




una composición del genial Chopin. El argumento narraba una truculenta historia protagonizada por un enloquecido doctor, llamado Bruno West, y una pareja de novios que visitaban un oscuro caserón en busca de cobijo. Rick, el muchacho, encontraba en una de las habitaciones de la mansión la famosa Máscara del Terror, objeto siniestro que le otorgaba un maravilloso poder, gracias al cual se libraría de los sucios deseos del malvado doctor. Esta primera parte de la saga, fue aclamada por la prensa especializada internacional por su novedad, truculencia, viscosidad y gran parecido con la máquina arcade original.

En pantalla





Cuando hayamos obtenido un número determinado de perlas, Rick sufrirá una espectacular mutación que aumentará sus capacidades hasta límites insospechados. Será una máquina de guerra perfecta.

El éxito cosechado por esta primera entrega condujo a Namco a la realización de una segunda parte, destinada esta vez a la consola *Mega Drive*. La historia se repetía y la compañera de Rick volvía a ser raptada por el doctor West. Esta versión no apareció en salones recreativos y se presentó en exclusiva para los 16 bits de SEGA. El nivel técnico de esta versiòn era ligeramente superior a su predecesor, y contaba con efectos de deformación y transparencia bastante llamativos, además de un buen scroll. Sin embargo, el encanto musical del primer SPLATTER HOUSE no fue superado. Los detalles sangrientos y desagradables seguían estando, eso sí, al orden del día.

MOVIMIENTOS DE RICK

La leyenda de la Máscara del Terror narra que su portador se ve influenciado por un oscuro poder que, si bien le convierte en un ser prácticamente invencible, permanece unido a perpetuidad al influjo siniestro de ella. Nadie la posee, ella se adueña de los hombres como meros instrumentos.



LANZAMIENTO



CABEZAZO



UPPERCUT



PATADA CIRCULAR



MOVIMIENTOS DE ALTER RICK

Cuando la Máscara del Terror y las perlas se suman en el cuerpo de Rick, éste se convierte, movido por un irrefrenable delirio, en un ser desvocado. Sus golpes son entonces mortales.

ESTRANGULACION



EXPLOSION



SUPERPUÑO



PATADON













Precedido por la calidad de estos dos juegos, la tercera entrega de la saga tenía, ciertamente, el listón muy alto. Su destinataria volvia a ser la *Mega Drive*; su mejor baza, los 16 bits. Si comparamos las tres versiones, esta tercera saldría victoriosa. Las mejoras son extensas en muchos aspectos. Ha mantenido el encanto macabro de sus hermanas mayores y ha incluído una innovación sobresaliente: estrategia en el desarrollo del juego. Las habitaciones son ahora escenarios donde hay que trabajar de lo lindo. Cuanto más grandes sean vuestras hazañas, mejor será un final que, ¡Oh maravilla!, no siempre será el mismo.

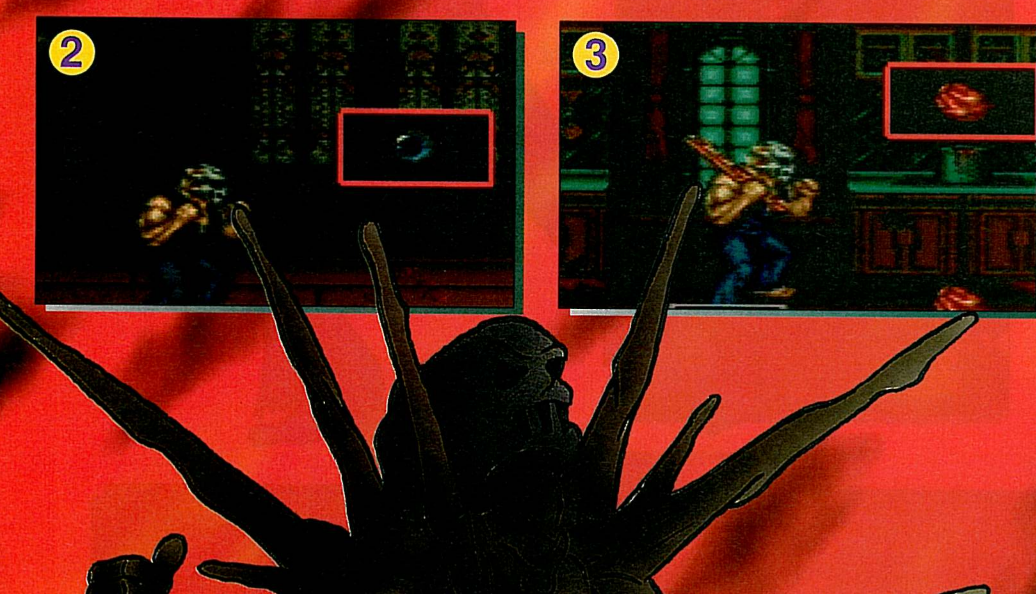
CARLOS F. MATEOS



A FUERZA DE GOLPES

1 BATE: Golpea al enemigo sin dejar huella.
2 PERLA: La suma de ellas transforma a Rick.
3 CORAZON: No podía ser de otra forma, vitalidad.
4 CUCHILLO: Rebana sin temblar el gaznate enemigo.
5 LIBRO: La cultura, ésta vez, es una vida.
6 PALO: Cómo el dicho, palo y tentetieso.
7 VIGA: Arma arrojadiza que vale su peso en...tumbas.





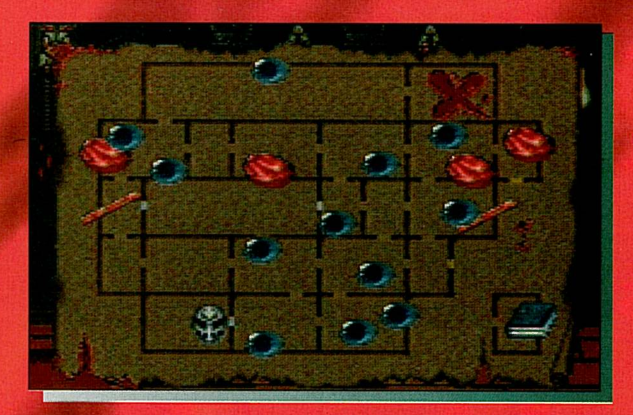












Mapa 1

En la primera fase, Rick debe encontrar a su mujer Jeniffer. Descubrirá cómo un gusano viscoso se ha introducido en sus entrañas. En el mapa están situados todos los objetos necesarios para el héroe.

Mapa 2

El segundo escenario es el elegido por los programadores para que Rick libre una dura batalla con el jefe de los gusanos. Si no consigue derrotarle a tiempo, comprobará como su esposa queda convertida en una muerta viviente.

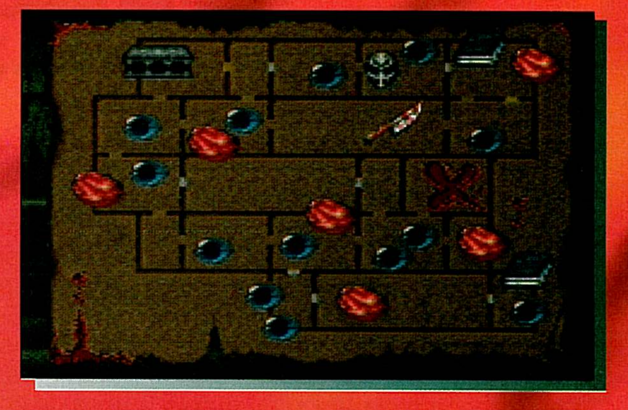


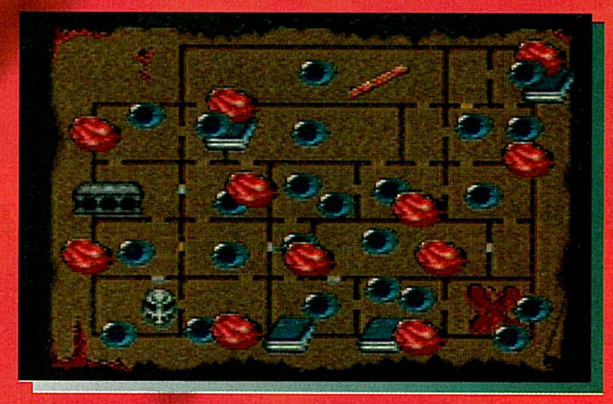
Mapa 3

El siguiente objetivo del protagonista es velar por la seguridad de su hijo. Para su desgracia, este desaparecerá de su cuarto por arte de magia, negra claro está. Busca las vidas, perlas, bates o corazones para enfrentarte, entre otros, a un osito de peluche .

Mapa 4

Tras desembarazarte del "dulce" osito, corre al jardín donde tu hijo está siendo víctima de un rito satánico que pretende utilizarle como llave de unión entre lasdimensiones del bien y del mal. Con astucia te librarás del terrorífico hechicero que le acucia .





Mapa 5

La quinta fase está presidida por el enfrentamiento final con el Espíritu de la Piedra Negra. Tu lucha no tendrá cuartel . Tras librarte de mil enemigos y del pesado Espíritu accederás a la batalla final, con el peor de tus enemigos: la propia máscara.



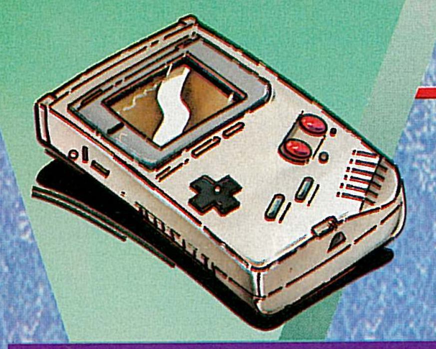
NAMCO
(NAMCO)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 2
FASES: 6
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	89
MUSICA	83
SONIDO FX	87
JUGABILIDAD	90

- Gráficos dignos de galardón
- Las escenas más viscerales que puedas encontrar
- La historia y el final varían
- Los enemigos son bestiales
- Pocas armas para su extenso mapeado
- Una monotonía por momentos pesada

TOTAL 91

Splatter House III es la versión más completa de las realizadas hasta el momento en esta saga. El amplio número de finales posibles, dependiendo de los resultados realizados en la aventura obliga a los jugadores a permanecer en continua tensión.



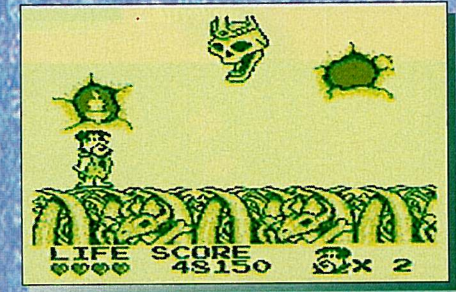
Game Boy: arcade

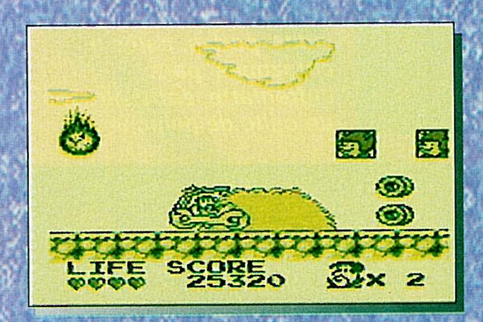
THE FLINTSTONES

La prehistoria más divertida

Durante las tres últimas generaciones, la divertida familia Picapiedra ha logrado entretenernos con su simpatía. En esta nueva aventura para Game Boy, Pedro se encuentra ante un curioso dilema: es su aniversario de boda y no dispone de ningún regalo con el que obsequiar a su esposa Wilma. Por suerte, el preocupado marido se entera del hallazgo de un fabuloso tesoro en la isla de King Rock, precisamente lo que buscaba como presente conmemorativo. Pero conseguirlo no va a ser fácil: el camino es complicado y está salpicado de peligros.







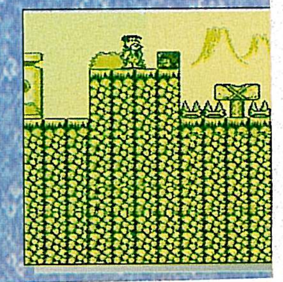


El juego consta de siete fases en las que el protagonista deberá defenderse de numerosos animales prehistóricos. En las fases uno, dos, cuatro, cinco y siete, Pedro se desplaza a pie. En las dos restantes utiliza su troncomóvil para trasladarse con mayor velocidad, puesto que el tiempo es una cuestión vital en un mundo donde los peligros acechan en cualquier rincón.

Pedro posee hachas de piedra para protegerse de los ataques. El primer impacto provoca la paralización del animal. Este adormilamiento es muy útil, puesto que podréis subiros a ellos para ascender a zonas inaccesibles de cualquier otra manera.

En esta aventura, el protagonista cuenta con varios iconos que serán de una ayuda inestimable en la búsqueda del preciado tesoro.



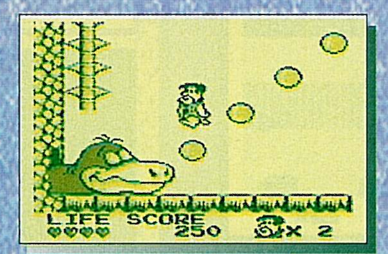


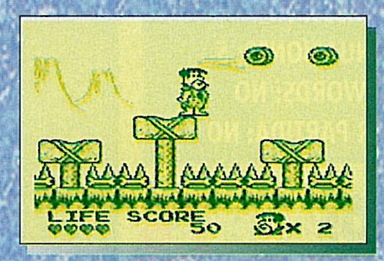
Duerme a los dinosaurios con el hacha. Así los utilizarás para llegar a lugares inaccesibles.

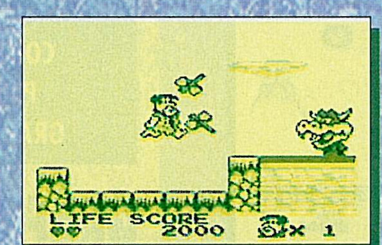
DE PIEDRA DURA A KING ROCK

FASE 1

La aldea de Piedra Dura es el primer escenario de las correrías de Pedro Picapiedra. Su andar desgarbado se convertirá en gracia y soltura sobre un terreno que conoce y que no es excesivamente difícil.

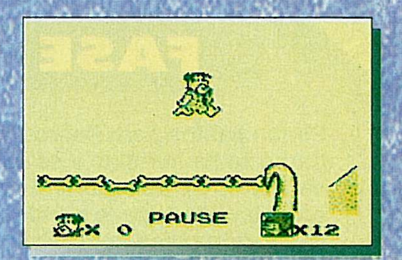


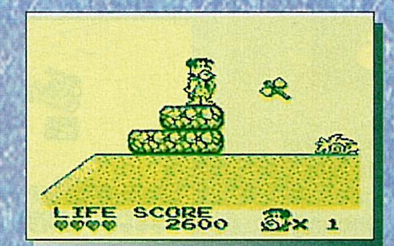




FASE 2

Tras el 'relajado' paseo de la primera fase, nuestro amigo deberá mostrar su destreza en las interminables arenas del desierto. Un calor de justicia nos hará sudar más de la cuenta y se convertirá en el clima ideal para alimañas hambrientas.

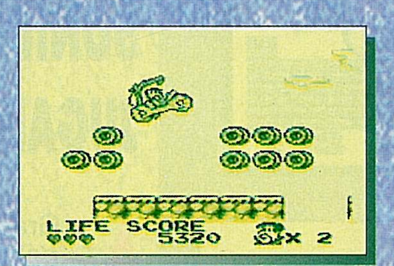


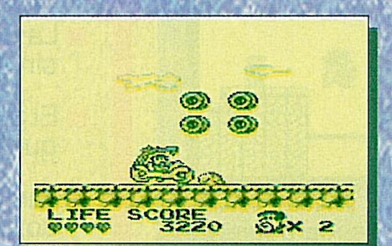




FASE 3

No podía ser de otra manera. Al volante de su troncomóvil, Pedro Picapiedra se adentrará en una nueva fase cuyo objetivo es alcanzar un barco que le espera para conducirle hacia la isla de King Rock. Los baches y escollos que encontrará a lo largo del camino harán que su paseo sea una pesadilla.

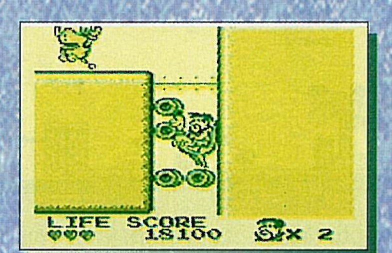


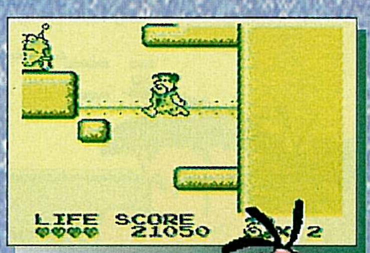


FASE 4

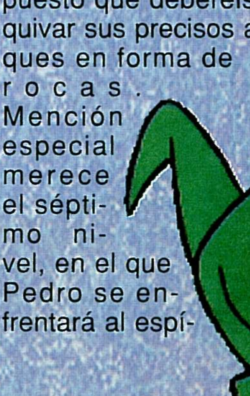
Como si los peligros que ha superado ya nuestro protagonista fueran pocos, en la cuarta fase se verá acosado por infinidad de bichos de todas las calañas. Seres prehistóricos implacables se esforzarán en hacerle perder la barriga.

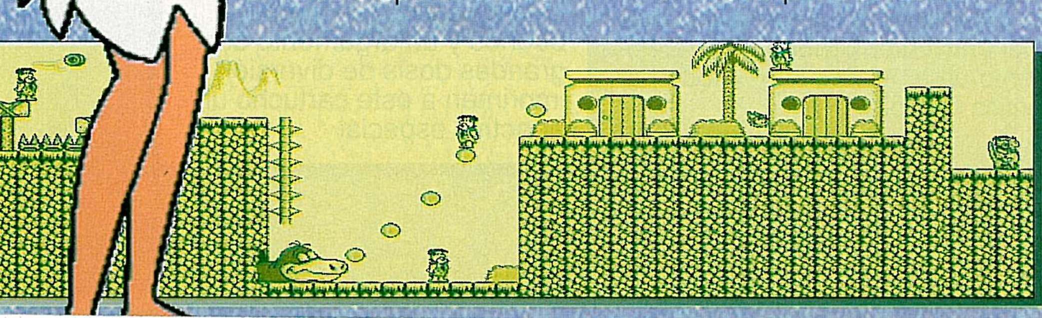






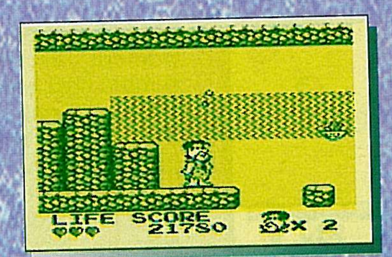
El primero muestra la cara de un extraterreste amigo del héroe prehistórico. La consecución de 20 puntos permite obtener una vida extra.
El segundo es un corazón que aumenta en una unidad el nivel de energía.
El tercero aporta una importante suma de piedro-dólares, imprescindibles para lograr una mayor puntuación extra.
El cuarto es la cara de la mascota de Pedro, Dino. Si consigues coger el icono, podrás cabalgar sobre él. También adquirirás una mayor capacidad de salto y podrás disparar las hachas en línea recta, aumentando la certeza de tus lanzamientos.
Al final de cualquiera de las fases hallarás un enemigo cada vez más complicado de superar. En el quinto nivel una gigantesca tortuga os situará en una delicada situación, puesto que deberéis esquivar sus precisos ataques en forma de rocas. Mención especial merece el séptimo nivel, en el que Pedro se enfrentará al espí-





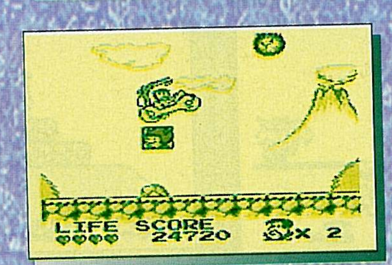
FASE 5

Pintan bastos para Pedro Picapiedra. Su barco se ha hundido y se ha quedado sin medio de transporte. Por fortuna, una gentil tortuga le brinda su caparazón como improvisada lancha.



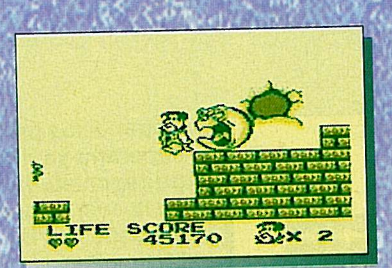
FASE 6

A lomos de su acuática y octogenaria amiga, Pedro desembarca en la isla. Sus problemas aumentan: llegar a la mansión King Rock con su troncomóvil será una misión más que compleja.



FASE 7

Nada parece parar a Pedro. En el castillo deberá acceder a la sala del tesoro, que (¡cómo no!) está custodiada por un fantasma incordión. Acaba con él y el resto será coser y cantar.





ritu protector del tesoro de la isla King Rock.

El troncomóvil puede llegar a ser una arma de doble filo. La ventaja que supone desplazarse a mayor velocidad se ve disminuida por la precisión con laque debéis menejar el vehículo para evitar una inoportuna caída en cualquiera de los muchos agujeros del camino.

Sólo una advertencia para evitar desagradables sorpresas: ten cuidado con los meteoritos caídos del cielo. Pero, como contraprestación, un consejo: procura recoger el máximo número de iconos para conseguir una vida extra.

La dificultad del juego está sabiamente medida para que la diversión esté asegurada desde el principio hasta el final. Los gráficos son graciosos y bonitos. Además, la conocida música de Los Picapiedra te introduce aún más en el ambiente. Calidad y entretenimiento en el mismo lote, y todo por idéntico precio.

CARLOS F. MATEOS



TAITO
(TAITO)
MEGAS: 2
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 7
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	78
MUSICA	80
SONIDO FX	73
JUGABILIDAD	86

- Gráficos enormes en pantalla
- La dificultad es la justa, sin ser desesperante
- El extenso mapeado que posee
- Tan genial y divertido como la versión NES
- La falta de efectos sonoros
- Que sólo tengas un hacha de piedra para cargarte a los enemigos

TOTAL 84

Unos gráficos realmente buenos y un argumento con grandes dosis de diversión imprimen a este cartucho un atractivo especial

INVENCIBLES!

TUS PERSONAJES FAVORITOS SON INVENCIBLES CON

GAME GENIE

Famosa

Conéctalo a tu consola, y conseguirás vidas infinitas, poderes infinitos, super saltos, vidas extras, entrar en el nivel que quieras, magias, y muchas cosas más,...



Game Genie en tu Mega Drive



Game Genie en tu Game Boy



Game Genie en tu Nes

Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido, ni refrendado por Nintendo of America Inc., ni Sega.



Mega Drive: deportivo

SUMMER CHALLENGE

Tres metales para la gloria

Participar en unos Juegos Olímpicos es el sueño de todo atleta, pero este objetivo sólo está al alcance de unos escasos privilegiados que representan la flor y nata del deporte en sus países de origen. ACCOLADE permite con este cartucho aspirar a la gloria de las codiciadas medallas en ocho pruebas del calendario olímpico.

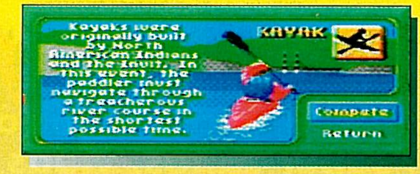
Este videojuego, que dispone de una versión para PC con idéntico nombre, recoge las competiciones de hípica, lanzamiento de jabalina, saltos, cuatrocientos metros vallas, piragüismo y tiro con arco. Antes del inicio del juego podrás crear tus propios atletas con sus nombres, nacionalidades y, para identificarlos mejor, podrás diseñar sus rostros. La lista de participantes se eleva a diez, que pueden haber sido seleccionados del cartucho original o realizados a medida de vuestra imaginación.

Una vez escogidos los deportistas, tendréis que elegir el orden de participación en cada una de las disciplinas. De esta forma conoceréis las marcas de los adversarios antes de competir, por lo que tendréis la referencia perfecta para aspirar a ocupar uno de los puestos de honor en el podio. Los resultados de los atletas son básicos para confeccionar el medallero, en el que se recopilan las clasificaciones de las ocho pruebas.

Todos los deportes presentan una ventana de acción para seguir con nitidez el desarrollo de las pruebas y, además, disponen de una banda informativa que incluye la puntuación, el tiempo y el récord vigente. Como colofón, este cartucho ofrece una perspectiva general del recorrido y determinados aspectos específicos de las modalidades de saltos y tiro con arco.

Los gráficos reproducen fielmente

PIRAGÜISMO



DESCRIPCION:

– El recorrido artificial tiene una longitud de un kilómetro y en él aparecen varias puertas formadas por dos listones blanquinegros.

– El objetivo es llegar a la meta en el menor tiempo posible, pero intentando pasar por todas las puertas.

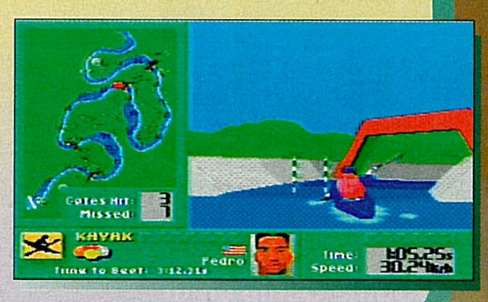
– Por cada una de las puertas omitidas, el castigo es de 20 segundos, mientras que por cada listón golpeado se sumarán cinco segundos al tiempo conseguido.

CONSEJO:

– Dadas las grandes penalizaciones, es preferible ir más despacio y transitar por todos los puntos marcados en el recorrido.

– Si la piragua golpea uno de los laterales de la pista volcará violentamente y quedaremos descalificados. No cometas nunca este error.









El juego ofrece la posibilidad de crear atletas 'a la carta'. Puedes dotarles de nacionalidad, nombre y rostro.

los movimientos de las diversas disciplinas y recrean una amplia gama de tropiezos, caídas y tentativas fallidas. El magnífico sonido ambiental constituye el complemento perfecto para dotar al cartucho de un marco idóneo. Si eres un científico metódico del deporte, puedes estudiar tus errores a través de repeticiones.

SUMMER CHALLENGE hará disfrutar del deporte a millones de amantes del *sillón ball*, disciplina no recogida aún en el calendario olímpico, pero de gran auge en los últimos tiempos.

JAVIER ITURRIOZ

TIRO CON ARCO





DESCRIPCION:

– Consiste en lanzar tres flechas a cada una de las cuatro dianas situadas a cuarenta metros de distancia.

– Los puntos conseguidos en cada lanzamiento –oscilan entre diez (centro de la diana) y uno (zona periférica)– se pueden ver en la ventana de la parte izquierda.

– La puntuación final es la suma de los doce lanzamientos y, en caso de empate, gana el arquero que menos tiempo utilice.

– Consta de tres movimientos: cargar el arco, apuntar y disparar.

CONSEJO:

– No conviene tirar precipitadamente, pero la excesiva lentitud en la ejecución provoca vibraciones en el pulso y fallos en el punto de mira.





EQUITACION





DESCRIPCION:

– El circuito tiene 800 metros y consta de 16 obstáculos, que pueden ser postes con vallas, paredes de piedra o arbustos con vallas.

– Consiste en completar el recorrido en el mínimo tiempo posible, intentando no derribar ninguna dificultad, ya que cada error se penaliza con diez segundos.

– Para completar el circuito hay que mantenerse dentro del camino fijado con dos trazos verdes más oscuros, y saltar los obstáculos en el orden establecido.

CONSEJO:

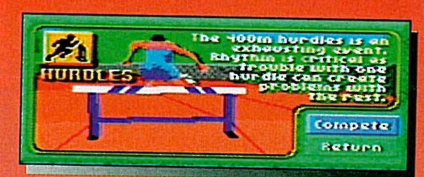
– Es necesario mantener un buen ritmo de trote para que el caballo tenga mayor impulso en los saltos.

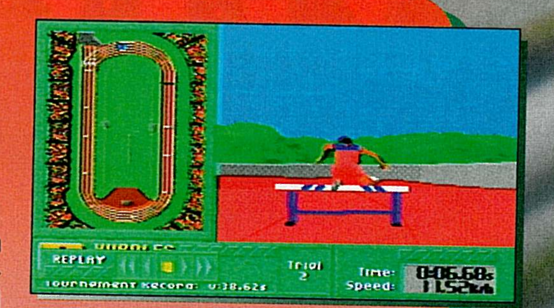
– Si se da la orden de salto demasiado pronto o tarde, el caballo derriba al jinete y éste queda descalificado. Si nos salimos del camino o dejamos un obstáculo sin saltar, la caída del jinete también es inminente y tendremos que abandonar.

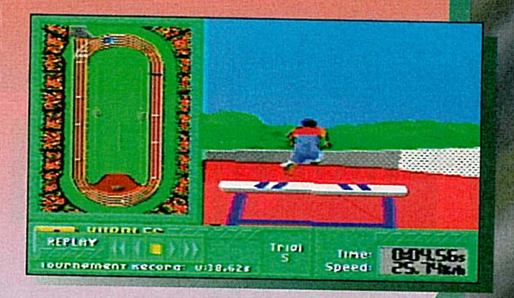
CONSOLAS

En pantalla

400 M. VALLAS







DESCRIPCION:

– La disputa de la carrera consite en rebasar diez vallas de 16 pulgadas de altura, que están situadas en una pista de cuatrocientos metros de longitud.

– Las medallas están al alcance de los más rápidos, aunque sólo una adecuada coordinación permite compaginar los saltos con la carrera.

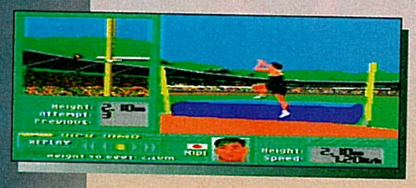
– Las vallas tienen forma de "L" invertida, por lo que derribarlas con los pies no lleva a la descalificación, aunque sí supone una pérdida de tiempo.

CONSEJO:

– Para saber el momento exacto en el que debe efectuarse el salto, conviene observar el recorrido general de la parte izquierda. Un punto azul informa de la situación del atleta respecto a las vallas. Cuidado con las salidas falsas.

– No debes precipitarte en la realización de los saltos; hacerlos demasiado tarde o no alcanzar la velocidad suficiente antes de llegar a un obstáculo supondrá un espectacular trompazo para nuestro atleta.

SALTO DE ALTURA

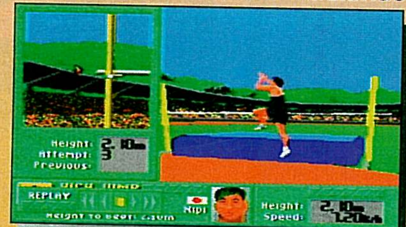


DESCRIPCION:

– La colchoneta y el listón están precedidos de una pista semicircular.

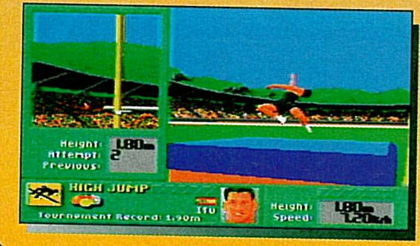
– La barra se fija con el mismo sistema que en el salto con pértiga. El atleta dispone de tres oportunidades para superar una altura e intentarlo en otra superior.

– La carrera del saltador se debe iniciar midiendo perfectamente el talonamiento para superar el listón por el sistema Fosbury.



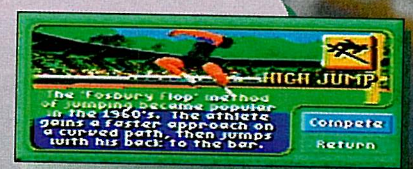
CONSEJO:

– Las repeticiones son muy útiles para controlar el punto exacto de la batida.



– No debes saltar nunca antes de llegar a la colchoneta. Un fallo en la medición provoca dolorosos golpes en la espalda.

PERTIGA



DESCRIPCION:

– Una pista de tartán sirve para coger impulso antes de fijar la pértiga en el cajón de madera revestido de acero situado justo antes del listón.

– El objetivo es superar, en uno de los tres intentos, la máxima altura posible. Ésta puede ser fijada por cada jugador en la ventana de la parte izquierda de la pantalla.

– La prueba consta de tres movimientos: el primero, tomar carrera; el segundo, fijar la pértiga; y el tercero, saltar para superar el listón.

CONSEJO:

– Para no frenar la carrera inicial es importante llevar la pértiga elevada y ,además, es fundamental no soltarla de las manos hasta que el atleta se encuentre en posición vertical para superar el listón.

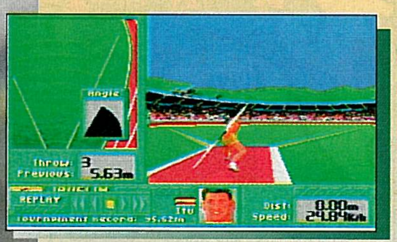
– Si se fija la pértiga demasiado tarde en el cajetín, el atleta impacta contra la colchoneta. Por otra parte, cualquier retraso en el salto (voluntario o involuntario) conduce inevitablemente al derribo del listón.



JABALINA

DESCRIPCION:

– Los estadios olímpicos (los creados por obra y gracia de la informática y los verdaderos) tienen una zona adaptada para los lanzamientos de jabalina. Esta zona se compone de una pista de tartán que acaba en una línea circular (espacio de lanzamiento nulo) y una zona de campo de hierba.



– En la zona de hierba aparecen marcadas las distancias en forma de sección de circunferencia. Estas líneas están equidistantes de la línea de lanzamiento nulo, que si se sobrepasa invalidará el lanzamiento.

– Pese a que los atletas disponen de tres lanzamientos, en la clasificación final se reflejará únicamente el mejor resultado de cada lanzador de jabalina.

– En el momento del lanzamiento, hay que determinar el ángulo exacto de salida y soltar la jabalina antes de llegar a la zona que invalida el tiro.

CONSEJO:

– El ángulo de lanzamiento de la vara debe ser lo más cercano posible a 45 grados.

– Si apuras demasiado el momento de soltar la jabalina puede suponer que el lanzamiento sea nulo, puesto que atravesarás la línea que marca el final de la zona de lanzamiento.





DESCRIPCION:

– Los velódromos son pistas con las curvas peraltadas que permiten alcanzar velocidades de vértigo.

– El objetivo es completar cuatro vueltas a la pista en el menor tiempo posible.



– En la sección que muestra la vista total del velódromo, se puede observar la zona por la que circula la bicicleta y la distancia que resta para terminar cada vuelta.



CONSEJO:

– Pedalear por la parte inferior de la pista reduce considerablemente el tiempo.

– Una salida de la pista, ya sea por la parte inferior o por la superior, provoca una pérdida del equilibrio, lo que se traduce en una espectacular caída.



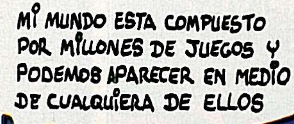
ACCOLADE
(ACCOLADE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-10
VIDAS: 1
FASES: 8
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	84
MUSICA	75
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	84

- Pueden participar hasta diez jugadores
- Facilidad de control en todas las pruebas
- Una buena conversión del clásico de ordenador
- Buena perspectiva para el jugador
- La música es demasiado simple
- Animaciones ligeramente bruscas

TOTAL 84

Summer Challenge es una gran adaptación para Mega Drive de los Juegos Olímpicos. La gran cantidad y calidad de las modalidades te mantendrá enganchado a él durante mucho tiempo.



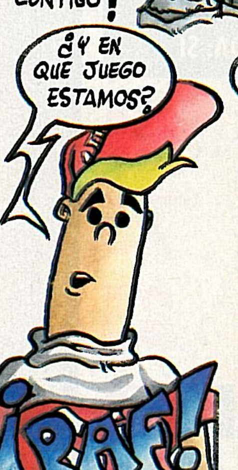
super joy & nix EN: STREET FIGHTER II

GUIÓN Y GARABATOS: XABI-93







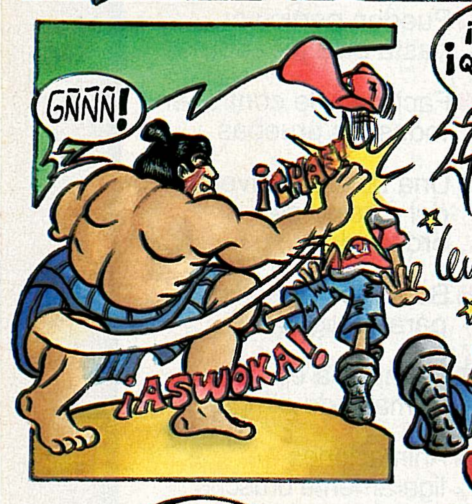


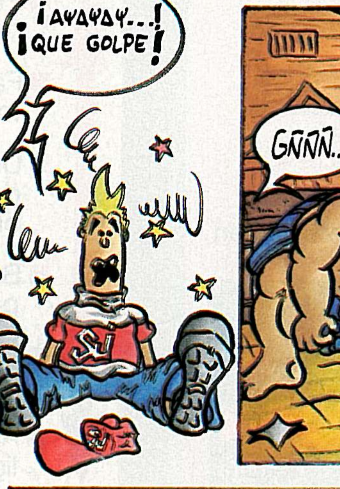
























RESUMEN DEL CAPÍTULO ANTERIOR

GRACIAS A UN MONTÓN DE CONSOLAS Y A UNA ENORME PANTALLA, SUPER JOY CREA SIN QUERERLO UNA PUERTA QUE COMUNICA CON EL MUNDO DE LAS CONSOLAS. DE ELLA SURGE UN SIMPÁTICO ROBOT LLAMADO MIX, EL CUAL INVITA A SUPER JOY A ACOMPAÑARLO A SU INCREÍBLE MUNDO.





BUBBLE BOBBLE (NES)



Si hay algún juego que destaque por la gran cantidad de fases que posee es, sin duda, BUBBLE BOBBLE. No te dejes asustar y, si quieres escoger cualquier nivel, introduce el código: EECJJ o DDFFI. A continuación, selecciona la opción CONTINUAR con uno o dos jugadores. Utiliza los botones A o B para saltar del nivel 1 al 112. Cuando aparezca en pantalla el nivel deseado, presiona STAR.

GOLDEN AXE 2 (Mega Drive)



Si quieres tener la posibilidad de elegir nivel en este fabuloso arcade de lucha para la consola ***Mega Drive,*** sigue los pasos que te indica este truco. La elección del nivel se obtiene manteniendo la presión sobre los botones A,B y C, y pulsando START. Continúa apretando el botón A y suelta el B y C. Mientras mantienes accionada la tecla A, pulsa simultáneamente B y C para entrar de nuevo en la pantalla de opciones. Deja de apretar B y C pero no sueltes el botón A. Selecciona SALIDA en la pantalla de opciones y, con A presionado, vuelve a marcar B y C simultáneamente para regresar al menú principal. Sin dejar de accionar A, pulsa al mismo tiempo los botones B y C para elegir el número de jugadores. Con los tres botones oprimidos, dale a START para elegir el juego normal y, sin soltarlos, elige tu personaje y presiona ARRIBA y START. Ya puedes seleccionar el nivel.

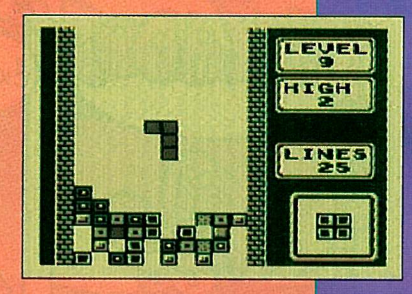
PILOT WINGS (SNES)

La pantalla de Pilot Wings Expert aparecerá cuando superes la primera fase del helicóptero. Estos son todos los passwords:

Fase 2: 985206 **Fase 6:** 773224
Fase 3: 394391 **Fase 7:** 165411
Fase 4: 520771 **Fase 8:** 760357
Heli 1: 108048 **Heli 2:** 882943
Fase 5: 400718

TETRIS (Game Boy)

Si pretendes descubrir donde están situados los límites de tu habilidad, haz que las piezas de tu **TETRIS** desciendan a una velocidad supersónica. Para ello, sólo tienes que mantener presionado hacia abajo el mando direccional de la miniconsola, elegir el nivel y pulsar START. Si lo has hecho bien, aparecerá un corazón al lado del nivel seleccionado, indicando que juegas a una velocidad más alta de la normal.



EUROPEAN CLUB SOCCER (Mega Drive)

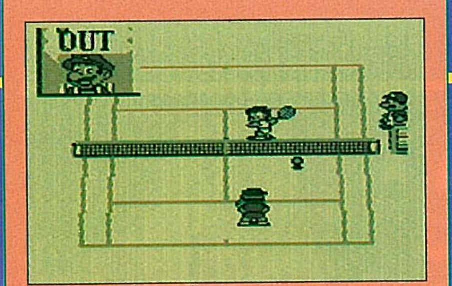


Si quieres saltarte de golpe y plumazo todas las fases clasificatorias y acceder directamente a la final, introduce el siguiente password: A63UAA61AA. Vencer el título será un poquito más difícil.
Si los conjuntos europeos te tienen cansado y quieres jugar contra alguna formación sudamericana, escribe como password todas las letras del abecedario (de la A a la Z) e incluye al final los números 0 y 90. Si con estas ayudas no eres capaz de convertirte en el mejor, búscate otro cartucho.

WONDER BOY 3 (Game Gear)

Para tener acceso a todas las armas, escudos y armaduras que ofrece el juego, utiliza el siguiente código: 3YGU PY2 2Y7K NRR.
Además, con está gran ayuda, tenemos la posibilidad de llenar todos los corazones de energía con la espada Legendary, el escudo Aura Shield y la armadura Hades, siempre y cuando te dejes eliminar.

TENNIS (Game Boy)



Un buen truco para hacerte el amo de la pista. Cuando sea tu turno para sacar, no golpees la bola al alcanzar su máxima altura, sino un poco más tarde, de forma que caiga al suelo. Si al moverte hacia la derecha logras que la pelota en descenso impacte en el jugador, el tanteo marcará un punto a tu servicio.

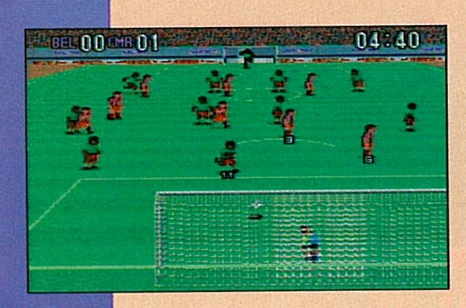
SUPER ADVENTURE ISLAND (SNES)





Aprende un ingenioso truco que te permitirá elegir fase y escuchar la fabulosa banda sonora que ameniza este cartucho. Esto es lo que tienes que hacer: cuando aparezca la segunda pantalla de título (la siguiente al secuestro de la chica), deja presionados los botones L, X y DERECHA y presiona START. Si lo has hecho bien, aparecerá la pantalla que te permite acceder a las cinco rondas.

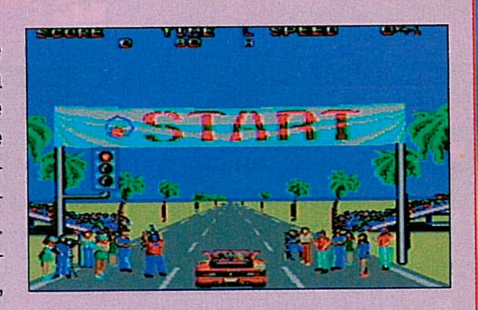
SUPER SOCCER (SNES)





Para jugar con el súper conjunto de **Nintendo**, debes elegir la opción de dos jugadores. El segundo debe pulsar simultáneamente START y B en la pantalla de selección de equipo.
El mejor modo de colarle un gol al portero de la formación rival es entrar por las líneas laterales del área y cruzarle el balón en su salida.
El equipo alemán es el más fuerte de toda la Liga. Con estos passwords podrás liderar a todos sus integrantes y disputar la final contra el conjunto argentino:
ARRIBA, DIAGONAL INFERIOR IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, DIAGONAL INFERIOR DERECHA, DIAGONAL INFERIOR DERECHA, ARRIBA Y DIAGONAL INFERIOR IZQUIERDA.

OUT RUN (Master System)



Si quieres disfrutar de nuevas melodías prueba a introducirte en el test de sonido. Lo primero que tienes que hacer es detener la marcha del automóvil dándole a START. Cuando veas la mano sobre el botón de la radio, tienes que apretar DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, y todas las canciones estarán a tu disposición. Para optar por una de ellas, presiona el botón 1.

ROLLING THUNDER 2 (Mega Drive)

Aquí tienes todos los passwords de este emocionante cartucho:

PRIMERA PARTE:

Nivel 2: Magical Thunder Learned Secret
Nivel 3: Natural Fighter Created Genius
Nivel 4: Rolling Nucleus Smashed Powder
Nivel 5: Curious Program Punched Powder
Nivel 6: Logical Leopard Blasted Secret
Nivel 7: Private Isotope Desired Target
Nivel 8: Natural Rainbow Elected Future
Nivel 9: Magical Machine Muffled Killer
Nivel 10: Digital Nucleus Punched Device
Nivel 11: Private Thunder Created Powder

SEGUNDA PARTE:

Nivel 1: Rolling Program Smashed Genius
Nivel 2: Curious Rainbow Learned Future
Nivel 3: Magical Isotope Blasted Device
Nivel 4: Private Leopard Punched Neuron
Nivel 5: Slender Fighter Elected Genius
Nivel 6: Digital Rainbow Muffled Secret
Nivel 7: Logical Thunder Smashed Powder
Nivel 8: Rolling Machine Desired Future
Nivel 9: Slender Nucleus Blasted Target
Nivel 10: Curious Isotope Created Killer
Nivel 11: Natural Program Desired Neuron

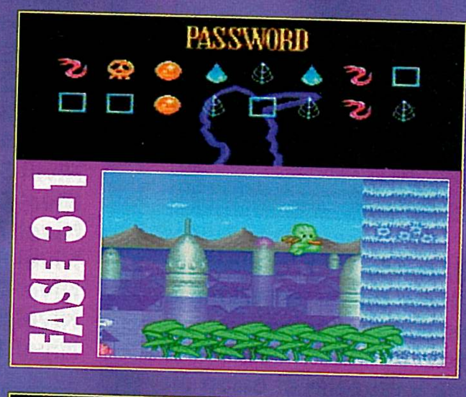


Si estáis atrapados con este genial y difícil cartucho de Namco, os ofrecemos una relación de passwords para que podáis visitar todas las fases del juego. Ya no tenéis excusas para no liberar al castigado reino de Sandros.



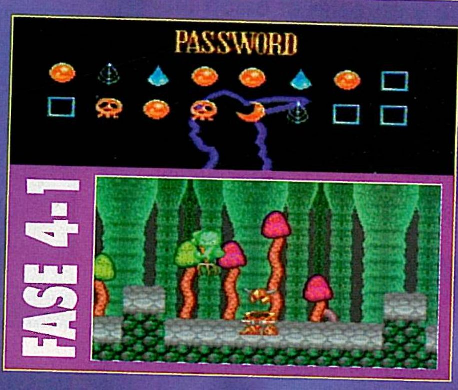
SNES

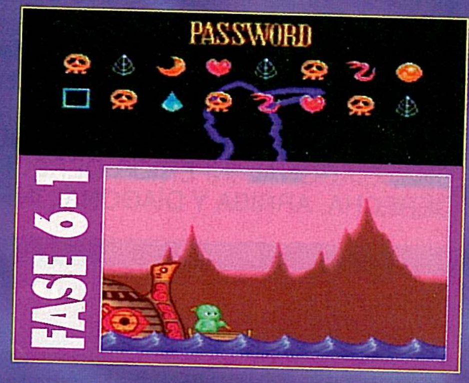




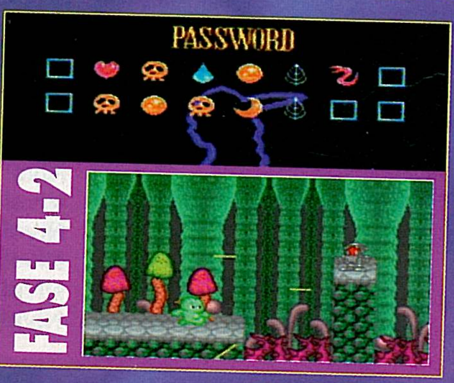


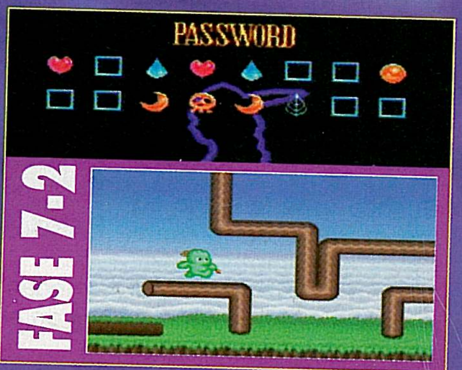






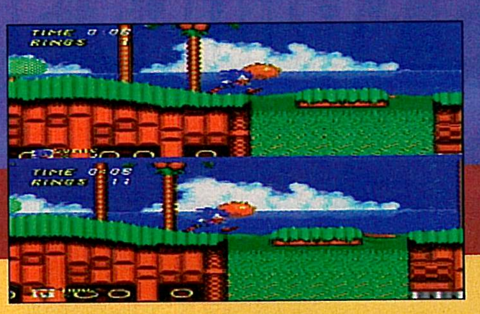








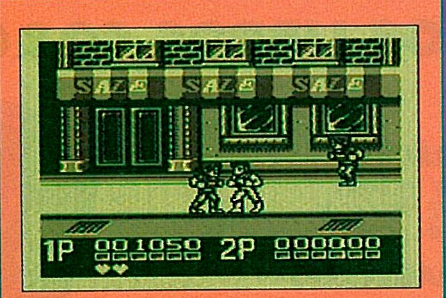
SONIC 2
(Mega Drive)





Para entrar en la fase especial y poder conseguir la Esmeralda del Chaos, recoge por lo menos 50 anillos en la primera fase, toca el primer poste de estrella y entra en el círculo.
Tanto si has superado esta etapa de bonus como si no, pulsa RESET y, en la pantalla de presentación, elige OPTION y selecciona el primer recuadro; a continuación, pulsa START y vuelve a repetir este mismo proceso una y otra vez. Este sistema constituye una manera mucho más fácil de conseguir las siete Esmeraldas del Chaos. Cuando tengas todas en tu poder, vuelve a pulsar RESET y juega. Ahora, ya eres Supersonic y, al alcanzar la última zona, te encontrarás con alguna modificación. Prueba y verás lo que ocurre.

DOUBLE DRAGON 2
(Game Boy)



Si tienes problemas para llevar a buen fin los destinos de Billy y Jimmy, ármate de valor y apunta este consejo. Una vez que hayas finalizado cualquier nivel cuyo número sea múltiplo de cinco (10, 15, 20, 25, etcétera), conseguirás una pantalla de recompensa que tiene como bello escenario de fondo el océano. Una ligera variación, pero agradecida.

SUPER SOCCER
(SNES)



Si te sientes con humor para enfrentarte contra la potente selección **Nintendo,** sigue atentamente los siguientes pasos:
ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA DIAGONAL ARRIBA, ABAJO y ARRIBA
Para aquellos que tampoco les gusten las medias tintas, ahí va un consejo para acceder al nivel de expertos. Hay que pulsar:
DERECHA DIAGONAL ARRIBA, IZQUIERDA DIAGONAL ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA DIAGONAL ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA DIAGONAL ABAJO e IZQUIERDA DIAGONAL ARRIBA.

SHATTERHAND (NES)

Para comprobar tanto los sonidos como los jefes de este estupendo cartucho, introduce en la pantalla del título el siguiente código: presiona cuatro veces el botón A, otras cuatro el botón B, A, B, A, B, A, B. Podrás elegir la melodía que te parezca más agradable y el selector de jefes.

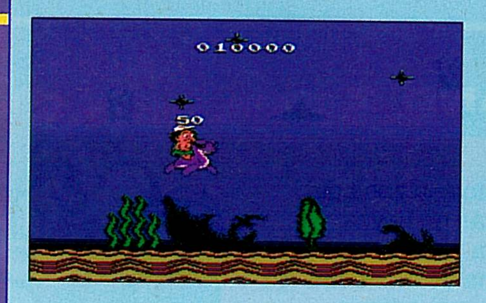


SONIC 2 (Master System)

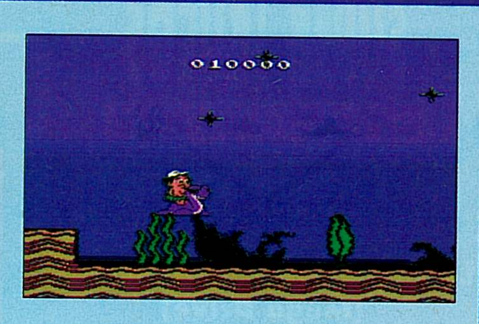


Con este truco podrás introducirte en todas las fases y laberintos especialmente concebidos para el puercoespín más rápido de las pantallas. Durante la pantalla de presentación, coge el mando 2 y sigue con los botones apretados, al mismo tiempo que movéis el mando direccional en el sentido de las agujas del reloj. Cuando acabe la escena, utiliza el mando 1 y aprieta DERECHA y luego START. Si habéis seguido bien los pasos, deberá aparecer en la pantalla el codiciado menú de selección de fase.

ADVENTURE ISLAND 2 (NES)





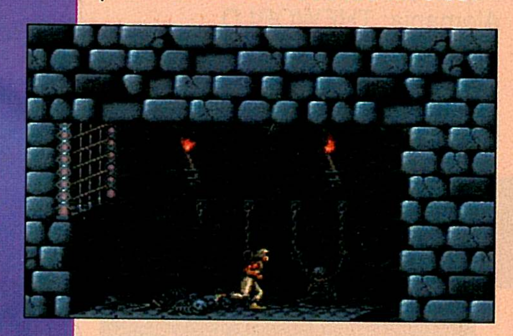


Necesitas encontrar a la abeja Hudson para poder continuar. En esta ocasión, el insecto está escondido en la primera cueva del mapa de la primera isla. Aventúrate en esta caverna hasta encontrar a la rana verde. Súbete a una plataforma y luego baja a la siguiente, donde encontrarás un huevo escondido; rómpelo y coge la llave que contiene. Una vez que tengas la llave en tu poder, serás transportado a una habitación secreta, donde encontrarás a un dragón que te dará a la abeja Hudson.

Para poder empezar en la isla que desees, espera a que aparezca el título y presiona DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, A, B, A, B. Surgirá una pantalla con las palabras WORLD SELECT MODE. Sólo te quedará emplear ARRIBA y ABAJO para señalar con el cursor la isla que prefieres explorar.

PRINCE OF PERSIA (SNES)

Si quieres ver la cara de tu amada, asómate al balcón situado a la derecha de la entrada del nivel 20 y espera unos segundos. Aquí tienes los passwords de todos los niveles:



Nivel 1: BRNGBB9
Nivel 2: V+J5W9B
Nivel 3: 3K+WWGX
Nivel 4: RTQOW64
Nivel 5: T7P3BT4
Nivel 6: 958TLC9
Nivel 7: BH8++5B
Nivel 8: 946LD39
Nivel 9: GQT9WG6
Nivel 10: C57X319
Nivel 11: 3PJZBRD
Nivel 12: ZSDM+2!
Nivel 13: G+VV3NL
Nivel 14: 43!MWDV
Nivel 15: Y2VXT7!
Nivel 16: 8VX!LTJ
Nivel 17: QQQ7VXY
Nivel 18: HT53C5D
Nivel 19: GF1NCB+
Nivel 20: 88+3CDS

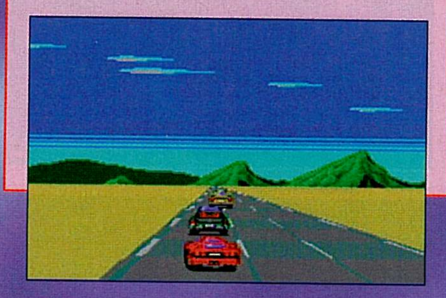
XENON 2 (Mega Drive)



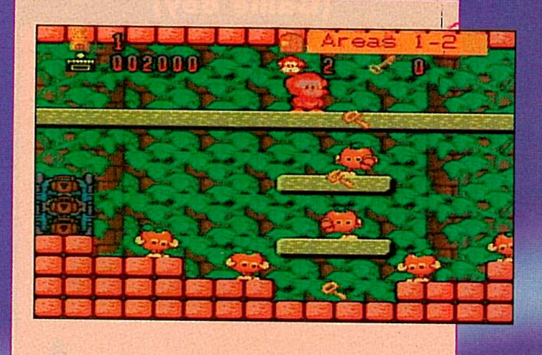
Para conseguir vidas infinitas es necesario introducir la palabra OLD en la tabla de récords. Inmediatamente juega otra partida para conseguir una puntuación inferior y poder así introducir la palabra AGE en el cuadro de mejores resultados. Si lo has hecho bien, en dicha pantalla deberá leerse OLD AGE.
Espera a que la acción retorne a ATRACT MODE. Por último, sólo tienes que pulsar la tecla de RESET y comenzar el juego con una gran ventaja: si has realizado correctamente todos los pasos, habrás conseguido las codiciadas vidas infinitas.

BATTLE OUT RUN (Master System)

Si quieres seleccionar la fase por la que vas a empezar el juego, presiona los botones 1 y 2 y pon tu consola en el modo ON. Cuando aparezca la pantalla del título, suelta ambos botones y entonces vuelve a pulsar el número 1. Ahora ya puedes elegir el nivel con sólo mover el pad hacia arriba y abajo.
Ahí va un password por cortesía de la casa que también puede serte muy, pero que muy útil:
Nivel 190: 3VIW7BVZ



SPANKY'S QUEST (SNES)



Estos son los passwords que permitirán al monito Spanky encontrar a la malvada bruja para poder así recuperar su apariencia original:

Fase 1: 000
Fase 2: 732
Fase 3: 354
Fase 4: 116
Fase 5: 988
Fase 6: 470



SUPER MARIOLAND 2 (Game



En la fase de la resina pegajosa, junto a la zona del árbol, existe un nivel oculto que quizás no hayas descubierto. Si es así, sitúate en esta zona y marcha hacia el lugar donde hay una columna de monedas. En la parte superior derecha observarás una tubería. Introdúcete dentro de ella y llegarás a una fase secreta.

LOTUS TURBO CHALLENGE (Mega Drive)

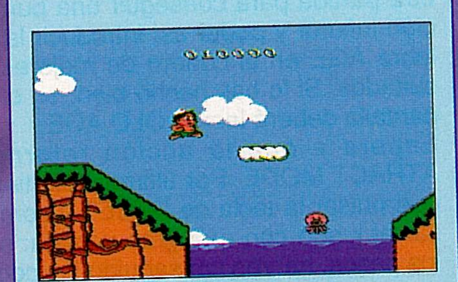


Puede ser considerado como uno de los mejores juegos configurados para la ***Mega Drive***. Para que llegues a ser el as de la autopista pese a las adversidades meteorológicas, aquí tienes los siguientes passwords:

Nivel- Password
Night- Sleepers
Fog- Herbert
Snow- Business
Desert- Applepie
Interstate- Standish
Marsh- Mallow
Storm- Tea Cup

ADVENTURE ISLAND (NES)

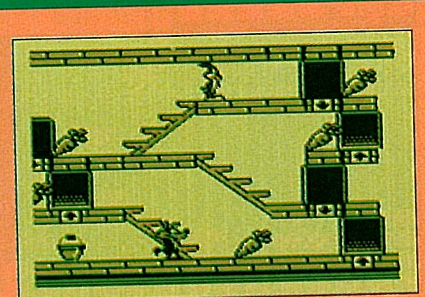
Para continuar indefinidamente , intenta llegar hasta el final del Area 1-4. Allí hay un huevo escondido justo antes del la señal de la G. Si lo rompes, aparecerá la abeja Hudson que te permitirá continuar hasta el final presionando DERECHA y START cuando termine el juego.



TOP GEAR (SNES)

Passwords:
Nivel 1 (amateur):
Sudamerica: MOONBATH
Japón: GEARBOX
Alemania: CAR PARKP
Escandinavia: ROAD HOG
Francia: EMULATOR
Italia: ANALYSER
Reino Unido: HORIZONS
Nivel 2 (profesional):
Sudamérica: FOUR MEG
Japón: LEGEND
Alemania: THEWORLD
Escandinavia: LETS RACE
Francia: ALCHEMY
Italia: LOOPER
Reino Unido: SEA

BUGS BUNNY CRAZY CASTTLE (Game Boy)



Todos los passwords
Fase 10: WZFS
Fase 20: ZTPZ
Fase 30: WYCZ
Fase 40: TX9W
Fase 50: 2TWX
Fase 60: YTKX
Fase 70: SHE2
Fase 80: XHO2

NHLPA'93 (Mega Drive)



Para triunfar en todas las luchas es necesario golpear al adversario, evitando cualquier contraataque. Una vez que haya efectuado su golpe, tenéis que intentar impactar sobre el rival, repitiendo esta acción cuantas veces sea preciso hasta derribarle. Si lográis dominar esta maniobra, seréis prácticamente invencibles.

PARODIUS (SNES)



Para seleccionar fase y obtener la inmunidad, vé a la pantalla de personajes y sitúa el cursor sobre el pulpo al tiempo que pulsas ARRIBA, L y X. El cursor aparecerá sobre la nave de Vic Viper; sin soltar los botones, espera unos 15 segundos hasta que aparezca la pantalla de selección de fase.

Y tú sin Swissoft, ¿a qué juegas?

Si has jugado a todo, aún te queda lo mejor.

Ahora ya puedes conseguir los diskettes de swissoft. La forma más sabia de jugar y divertirte. Demuestra tu destreza haciendo cálculos, hablando inglés, descubre los secretos del cuerpo humano, resuelve los juegos más "super" en geometría, electrónica... ¡Los más apasionantes retos se presentan ante tí en pantalla! Si quieres sacarle más partido a tu ordenador, dale todo el juego del mundo... seguro que te lo aprenderás en grande.

PARA IBM Y COMPATIBLES. SWISSOFT... Y APRENDERAS JUGANDO

Dentro de cada programa encontrarás a tu fiel amigo Super Bat. Te ayudará a superar las pruebas de: Juegos hechos para pensar, Viajes a través del Universo, Cálculos de Fracciones, Principios de Inglés, Juegos de Memoria, El Mundo del Ordenador, Electrónica, El Cuerpo Humano... ¡Y muchos más juegos a tú alcance!







Esta guía de trucos para Star Wing os permitirá surcar los más profundos secretos del increíble juego de Super Nintendo. Todo lo que oculta a

LA MAQUINA TRAGAPERRAS







Si crees que lo has visto todo en Star Wing, prueba este truquillo. Completa la fase 1 del tercer camino, el más difícil, y llegarás al cinturón de asteroides. Cuando veas aparecer el segundo asteroide gigantesco, el más grande de todos, dispárale hasta destruirlo. De su interior brotará un ave del paraíso poligonal. Sigue su vuelo y, cuando se acerque a la pantalla, choca contra su cuerpo. El mundo Out of this dimension será tuyo. Dispara a los aviones de papel y espera a que apareza la gran máquina tragaperras. Dispara a la palanca para accionar el mecanismo. Atento a las monedas que suelta cuando ganas un premio y también a los mortíferos misiles. Si logras conseguir tres 7, podrás ver un final del juego totalmente diferente al habitual.





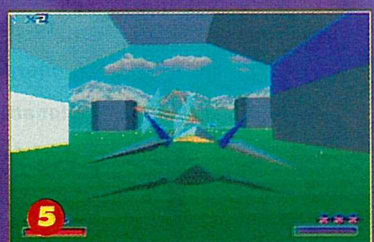


COMO CONSEGUIR DOBLE



Nada más empezar, Slippy te lo recordará: atraviesa las cuatro pequeñas puertas del principio de la fase. Si todo ha ido bien, un icono de doble disparo aparecerá en la quinta gran puerta. Recógelo y difruta con su poder destructor. Vale para los tres caminos a elegir.





WING

nuestros ojos el cartucho va a salir a plena luz del día para que podáis verlo, sentirlo y disfrutarlo. Solo falta que el cartucho llegue a España.

DISPARO RAPIDAMENTE



EL MISTERIOSO AGUJERO NEGRO






Elige el camino central, más fácil que los otros, y completa la primera fase. Una vez en el campo de Asteroides, permanece atento a una fila de cinco asteroides con uno naranja situado en el centro. Espera a que éste se acerque mucho y dispárale o chócate con él. Haz lo mismo con las dos columnas de cinco asteroides siguientes. Acto seguido, un asteroide bastante feo aparecerá en el horizonte, atraviésale con la nave y entrarás en el agujero negro. Si disparas a las compuertas elipsoidales descubriras ampliaciones de láser y bombas en su interior.



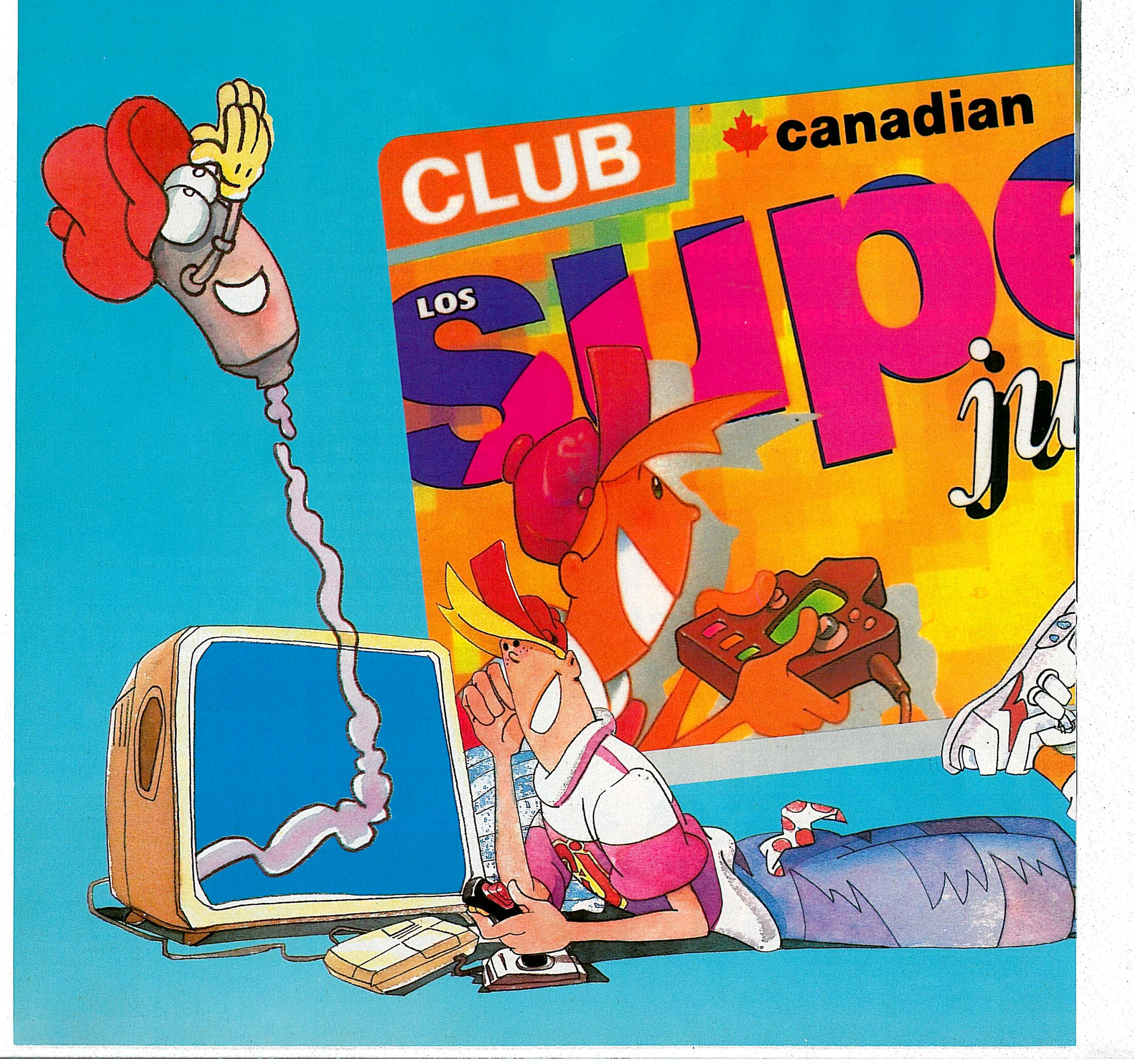


Una vez recargado, atraviesa un círculo de polígonos y aparecerás muy cerquita o en el mismísimo Venom, el último planeta del juego.

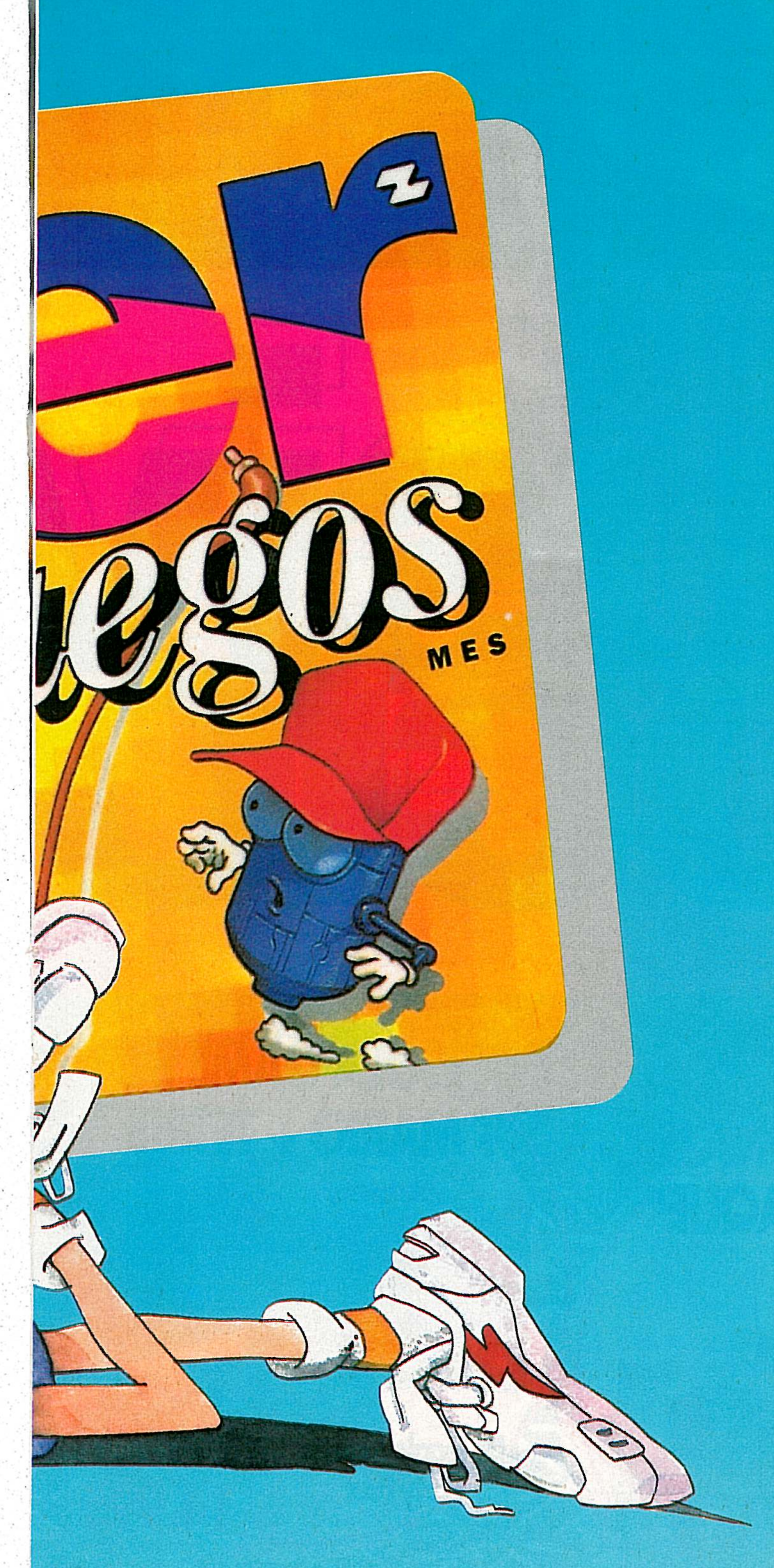





Sí aún no eres
... a qué está



socio del club...
s esperando?



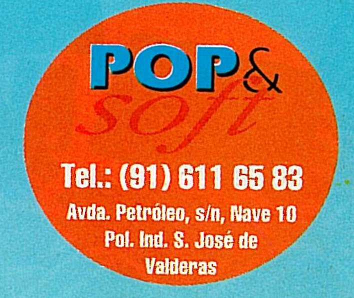
Con la tarjeta del Club SUPER JUEGOS todo son ventajas:

- **Concursar en el programa SUPER JUEGO de Antena 3 Televisión**
- **Poder comprar, vender o intercambiar con otros socios del club**
- **Descuento seguro en todas las compras que hagas en tu centro Canadian**
- **Súper ofertas de CANADIAN y POP SOFT**

Y muchas más sorpresas de las que te iremos informando

Si quieres hacerte con la tarjeta deberás rellenar el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.
¿A QUE ESTAS ESPERANDO?

canadian
Tel.: (91) 559 70 05



TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE) | TELEMACH (PARA PC)

P.V.P. 7.600

SOCIOS 6.100

F-16 PARA AMIGA Y PC

P.V.P. 2.650

SOCIOS 1.750

CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF

P.V.P. 8.350

SOCIOS 2.950



POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA SEGA DE REGALO UNO DE ESTOS GUANTES





CAMISETAS CON LOS PERSONAJES DE "AL ATAQUE"

P.V.P. 1.400

SOCIOS 995



CONSOLA GAME BOY + MARIO + TETRIS



De regalo Maletín Party Four

SOCIOS 14.995


TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS
7.350
PAD PARA MEGADRIVE
COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600
SOCIOS
2.500
GASTOS DE
ENVIO
250 PTAS.
POP & soft
CLUB
canadian
LOS
super
juegos
OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
JULIO
Y AGOSTO
CONSOLA MEGADRIVE +
SONIC + 2 MANDOS
P.V.P. 22.900
SOCIOS
19.900
AL COMPRAR
UN JUEGO
EN CD-ROM
De regalo
CAMISETA
BOLA DE
DRAGÓN
SOCIOS
desde
6.990
SIN GASTOS
DE ENVIO
canadian



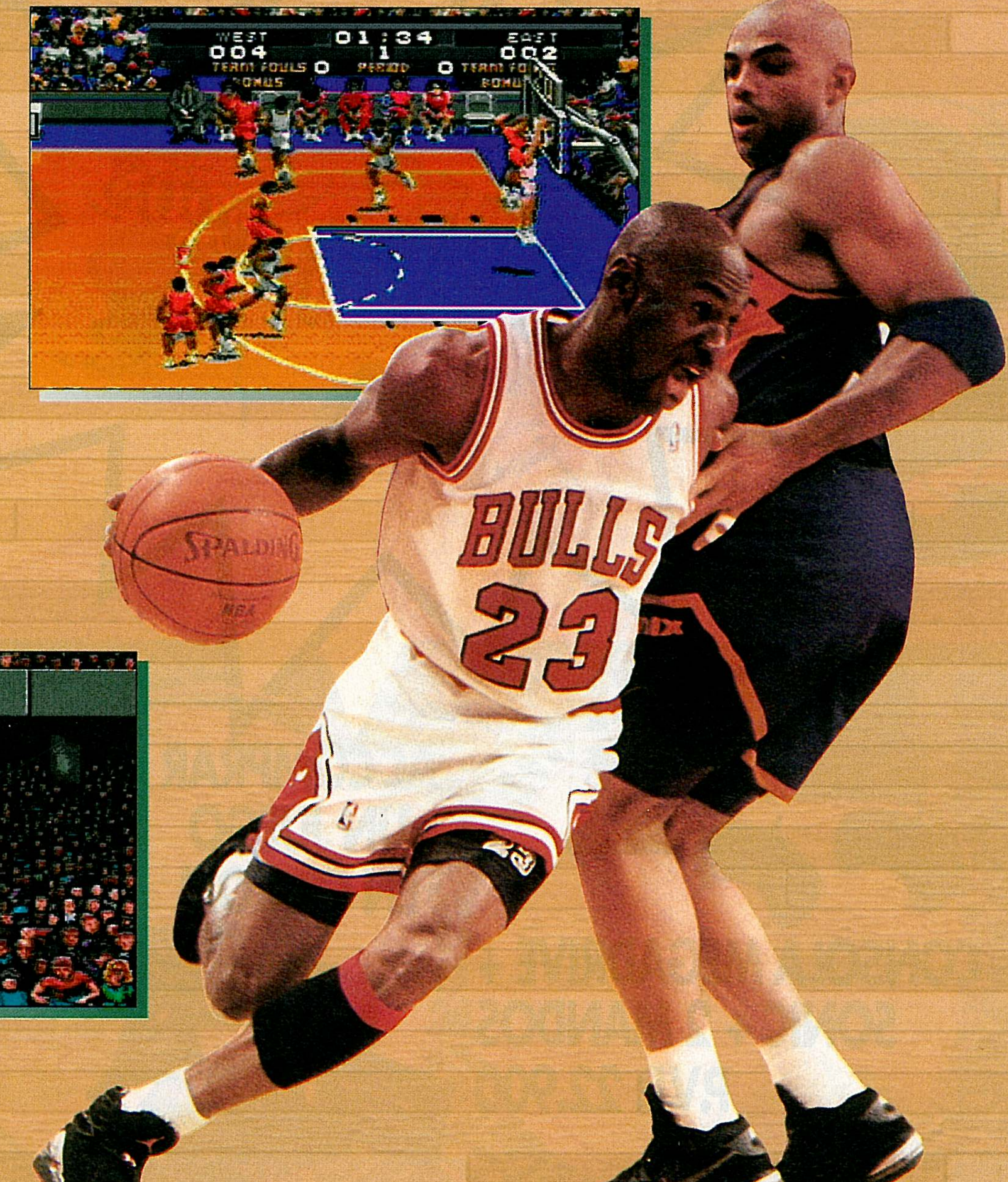
Super Nintendo: deportivo

TECMO SUPER NBA BASKETBALL

A ras de cielo

El fin perseguido por todo simulador deportivo es reflejar con la mayor fidelidad posible la disciplina que representa. Los juegos de baloncesto han sufrido una constante evolución que alcanza su cenit con TECMO SUPER BASKETBALL, juego cuya fluidez y suavidad de scroll le convierten en una joya digna de las mejores colecciones.

El deporte de la canasta cuenta con muchos antecedentes dentro de los 16 bits de Nintendo, aunque la referencia obligada es sin lugar a dudas el BULLS VS. BLAZERS. La principal novedad introducida por el nuevo programa de TECMO reside en la inclusión de los 27 equipos de la liga profesional estadounidense, divididos en cuatro conferencias, en lugar de los 16 conjuntos que aparecen en su antecesor.
Este videojuego permite vivir apasionadamente los 82 partidos de la temporada regular y los play-off, que se disputan al mejor de cinco o siete encuentros y tras los cuales se conocerá al ganador del anillo de campeón.
El cartucho ofrece la posibilidad de disputar encuentros contra la máquina o contra otro jugador,pudiendo averiguar de antemano el resultado.



Como si fueran Michael Jordan o Charles Barkley, los atletas de este juego de TECMO pueden ejecutar todo tipo de jugadas.

COMIENZA EL ESPECTACULO





Tapones. Para ejecutarlos hay que situarse junto al jugador rival, saltar a la vez y girar la muñeca cuando el rival lance la pelota hacia la canasta.

Triples. La efectividad de los lanzamientos desde los siete metros aumenta al soltar el balón en el punto más elevado del salto.







Pases largos. Permiten efectuar rápidos contrataques, aunque son más fáciles de interceptar que un simple pase bombeado o picado.

Mates. Son las jugadas más espectaculares de este deporte y además constituyen una forma sencilla de asegurar dos puntos.







Este cartucho ofrece la posibilidad de controlar directamente a los jugadores o cumplir con las funciones de entrenador decidiendo las tácticas.

El control personal permite manejar físicamente a los baloncestistas o actuar como entrenador, asumiendo las responsabilidades tácticas del partido. De este modo, conocerás a fondo las grandes sensaciones que se viven sentado en un banquillo. TECMO SUPER BASKETBALL, cartucho autorizado por la propia NBA, aporta unas elevadas dosis de realismo, apoyadas en un recurso ya recogido por alguno de sus antecesores: las características técnicas de cada



jugador están extraídas de los auténticos componentes de los equipos participantes en la campaña 91-92. Aunque las estadísticas están recogidas con rigor, el aspecto físico de las estrellas no es tan fiel como en el BULLS VS. BLAZERS.
Resulta complicado distinguir con facilidad a los contrincantes, ya que los únicos rasgos identificativos vienen determinados por el color de la piel, la altura y el corte de pelo. Como contrapartida, aparece el jugador activado en todo momento y el nombre





del autor de cada enceste en grandes letras.
Los encuentros son vibrantes debido a las posesiones de 24 segundos y a las férreas defensas, que en ningún caso dejan sitio al clásico marcaje europeo por zonas, prohibido y penalizado en la NBA.
El rendimiento de los deportistas puede consultarse a través de las estadísticas. Éstas contienen las mejores marcas en puntos, tiros libres, triples, tapones y robos de balón.

LA LEY DE LA CANCHA

CINCO SEGUNDOS



Si se tarda más de cinco segundos en sacar o en cruzar al campo contrario o no se tira en 24 segundos, se produce una infracción castigada con perdida de posesión de la pelota.



DOBLES



Cuando un jugador salta con el balón en sus manos y cae al suelo sin soltarlo se produce una falta de dobles. Está penalizada con la pérdida de posesión del balón.

CAMPO ATRAS



No se puede recoger en cancha propia un balón enviado desde el campo rival por un compañero ni volver a nuestra cancha botando. El equipo contrario sacará de banda.



PERSONAL EN ATAQUE



Si impactamos con un rival que tiene la posición ganada, seremos penalizados con una personal en ataque. El castigo es la perdida de la posesión del balón.

PERSONAL DEFENSIVA



Si el atacante iba a lanzar, se le conceden dos tiros libres. Si pese a la falta anota, vale la canasta y lanza un tiro libre. Si el atacante no iba a lanzar, se le otorga la posesión de la pelota.



En pantalla



TECMO
(TECMO)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-27
VIDAS: INFINITAS
FASES: REGULAR Y PLAY-OFFS
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	89
MUSICA	80
SONIDO FX	84
JUGABILIDAD	95

- Increíble suavidad en el scroll.
- Reproduce fielmente las reglas de la NBA.
- Recoge una temporada completa.
- Los jugadores no se parecen físicamente a sus homónimos.
- Los tiros libres en suspensión.
- Las plantillas están poco actualizadas.

TOTAL 96

Los amantes del deporte de la canasta podrán hacer sus sueños realidad con el mejor simulador de baloncesto disponible en el mercado.



TECMO SUPER BASKETBALL se apoya en el conocido recurso de crear unos jugadores con las mismas características técnicas y físicas de sus homónimos de la NBA.



Gracias a un increíble scroll se ha logrado que este simulador baloncestístico gane en fluidez



Hay un factor que hace a este juego muy superior al resto de simuladores de baloncesto existentes: la suavidad con la que transcurre el desarrollo del juego. Su increíble scroll ha conseguido que desaparezca una de las grandes lacras de muchos juegos de este calibre: la falta de fluidez.

Merece especial atención el tradicional partido de All-Stars en el que se enfrentan las grandes figuras de la NBA, formando parte de los equipos de las dos grandes conferencias (Este y Oeste). Estos *dinosaurios* de la canasta son elegidos por votación popular de los asistentes a los diferentes encuentros.

En esta fiesta deportiva podrás disfrutar al máximo con las esencias de sapiencia baloncestística de los grandes mitos de este deporte.

JAVIER ITURRIOZ





Game Boy: arcade

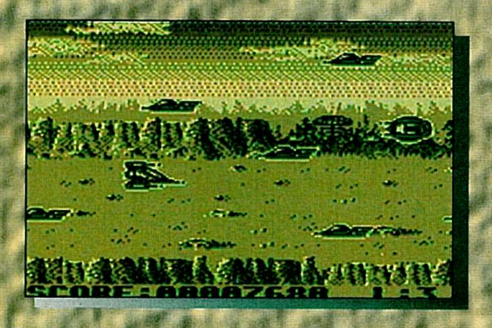
STAR HAWK

A la caza del Emperador

La Tierra ha sufrido otro ataque alienígena. Sin embargo, este nuevo intento de conquista ha provocado una reacción inmediata en sus habitantes, ya cansados de la usurpación constante de su espacio físico. Ahora, las represalias terrestres pueden ser terroríficas de la mano del caza Star Hawk, una nave de tecnología punta diseñada para acabar con los sueños tiránicos del emperador Axtar.

Controlar esta maravilla mecánica no es una tarea fácil debido a la complejidad de sus mecanismos, pero por tu aspecto pareces reunir las cualidades necesarias para transformarte en un as de los viajes intergalácticos. Tu habilidad innata para el pilotaje te permitirá adentrarte en un sistema desconocido para acabar definitivamente con la amenaza de tan malvado dictador estelar.

No obstante, los secuaces del emperador, dotados de un organismo que mezcla a la perfección el tejido humano con los más extraordinarios avances tecnológicos, están preparados para evitar cualquier tipo de intromisión por parte del Star Hawk. Por lo tanto, deberás emplear toda tu experiencia en anteriores misiones para salvar los difíciles obstáculos que se te plantearán en tan sinuoso trayecto. El juego está compuesto de cinco fases, cuya dificultad aumenta progresivamente a medida que avanza la aventura. La primera misión transcurre en las cavernas que se encuentran en el planeta del maléfico gobernante. Si superáis los estrechos pasadizos y los ojos que pueblan las paredes de la gruta, apareceréis en pleno desierto, donde







FASES



Un insecto gigante será el enemigo a batir en las cavernas tenebrosas. Dispara primero a sus antenas para acabar luego con su boca.



Una nave espacial y su poderoso rayo láser te esperan en el desierto. Debes acabar en primer lugar con su arma central.



En el interior de la base enemiga, la compañera de la nave anterior intentará destrozar tus esperanzas. Sigue con la táctica anterior.



Otras cavernas esconden al siguiente enemigo. Para derrotar a la langosta mecánica, acaba con sus pinzas y sus siniestros ojos.

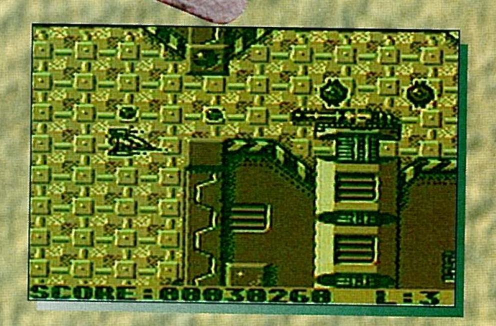


En la base final una esfera permanece atenta a tu llegada. Dispara primero a sus laterales y, posteriormente, a su ojo central.

se desarrolla la segunda fase. En la tercera accederéis al interior de una base enemiga, una auténtica boca de lobo. Si lográis superar este nivel alcanzaréis unas nuevas grutas. La última fase consiste en derrotar al emperador, aunque para conseguir este objetivo es necesario ascender al satélite donde habita. Sólo los elegidos podrán luchar por la gloria.

Accolade, famosa por su excelente trabajo en la ***Mega Drive***, ha realizado un magnífico juego para la pequeña de la familia **Nintendo,** tras algunas fallidas incursiones en ***Game Boy*** como CENTIPEDE, ASTEROIDS y COMMAND, tres arcades basados en juegos de la antigua ***Atari 2600.*** Gráficamente el cartucho es espectacular. El scroll de fondo de pantalla, los gigantescos enemigos de final de fase y su gran jugabilidad consiguen que este cartucho brille con luz propia sobre el abundante número de matamarcianos que invade la ***Game Boy.*** El sonido cumple su cometido sin grandes alardes, ya que sus melodías y efectos sonoros no alcanzan la calidad deseada, aunque el apartado gráfico suple con creces esta deficiencia. El juego incorpora la opción de passwords, lo que acorta la vida del cartucho. Los incondicionales de programas como NEMESIS o SALAMANDER pueden estar satisfechos. Sus tardes de ocio comienzan a tener perspectivas muy halagüeñas.

ANTONIO GREPPI



PARA SACAR VENTAJA

Para los más impacientes, aquí están los passwords de las diferentes fases:

- FASE 2: BABBAA
- FASE 3: ABBABA
- FASE 4: BBAAAB
- FASE 5: AAAABA

STAR HAWK

COPYRIGHT © 1992 ACCOLADE INC.
LICENSED BY NINTENDO

ACCOLADE
(ACCOLADE)
MEGAS: 1
JUGADORES: 1
VIDAS: A ELEGIR
FASES: 11
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	91
MUSICA	82
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	89

- Scroll de fondo.
- Los gigantescos jefes de final de fase.
- Su increíble jugabilidad.
- Lentitud de la nave.
- El final del juego es deficiente.
- Escasa originalidad.

TOTAL 85

Accolade ha superado sus anteriores juegos (CENTIPEDE, ASTEROIDS y MISSILE COMMAND) con este típico arcade de scroll horizontal. Recomendable en todos los aspectos.



Mega Drive: simulador

F1 CHALLENGE

El vértigo de la velocidad

El riesgo y la velocidad se unen en la Fórmula 1 para crear un gran espectáculo, seguido por millones de fervientes admiradores que, en sus sueños automovilísticos, pretenden imitar las habilidades de genios del volante como Ayrton Senna o Alain Prost. Pero, si quieres evitar cualquier riesgo, siéntate tranquilo, colócate el casco y arranca tu consola porque el Gran Premio acaba de comenzar.







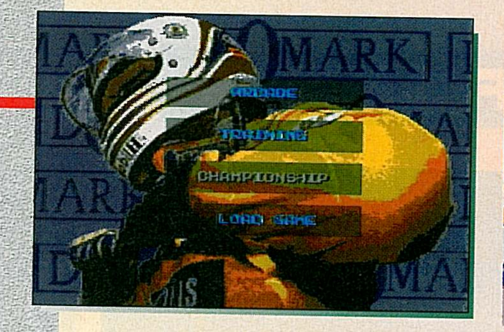




Pocas son las innovaciones de este cartucho en cuanto a simuladores automovilísticos se refiere. Pero, cuando se estudian los antecedentes y se ponen los medios para superarlos, la imaginación puede quedar a la sombra de la calidad.

Todo está a punto en el circuito. El ambiente es de gala y el clamor de los espectadores constituye la antesala del inicio de una nueva prueba del Mundial. Todos los fórmulas se alinean en sus respectivos lugares y se incia una primera vuelta para comprobar el estado de los vehículos. Hay demasiado en juego para dejar algún resquicio a la improvisación. Tras las comprobaciones de rigor, se vuelve al punto de origen porque la auténtica salida se aproxima y ya no habrá tiempo para las rectificaciones. Los entrenamientos han determinado la composición de la parrilla, aunque los errores te han impedido marcar un buen crono y debes partir en la undécima posición. A lo lejos, el semáforo mantiene su color rojo, pero el momento culminante llegará en cuestión de segundos. La salida es fundamental para obtener un buen resultado. Todos lo saben y se aprestan para realizar un magnífico arranque. Un

OPCIONES

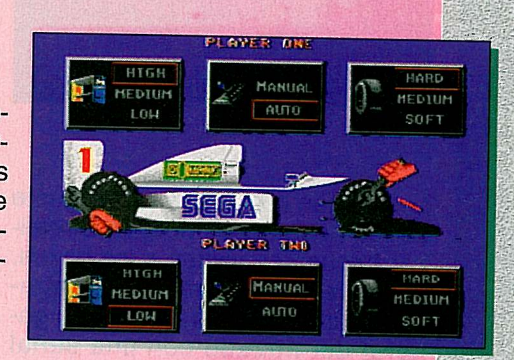


BANDERA DE SALIDA

El cartucho permite correr en un sólo circuito compitiendo con los mejores conductores del campeonato. Hay que realizar una o más vueltas de entrenamiento para obtener un buen tiempo y acceder a las primeras posiciones en la parrilla de salida. El Gran Premio consta de seis vueltas que, una vez concluídas, establecerán el reparto de los puntos.

LOS ÚLTIMOS RETOQUES

Antes del inicio de la prueba es posible seleccionar neumáticos, alerones y el cambio de marcha (manual o automático) para obtener mejores prestaciones en el bólido. De este modo, se puede proporcionar un mayor *repris* al coche o, por el contrario, perder aceleración en beneficio de una mejor adherencia en las curvas.



DOS JUGADORES

Los programadores han diseñado este cartucho para que dos jugadores puedan medir sus fuerzas de forma simultánea, a través de la división en dos de la pantalla. Este método ya ha sido utilizado anteriormente en diversos simuladores deportivos.



TURBO

Los amantes de la velocidad y el vértigo pueden sentirse satisfechos con la opción turbo que proporciona **F1 CHALLENGE.** Las características de este apartado están determinadas por cuatro niveles de dificultad, una menor dimensión del vehículo, la imposibilidad de competir dos jugadores a la vez y una mayor rapidez en todos los aspectos de la conducción.



rugido en las gradas anuncia el principio del campeonato y los coches, con un fuerte crepitar de neumáticos, se lanzan en busca de los mejores resultados. Tan sólo una densa nube de polvo permanece como mudo testigo de unas difíciles y arriesgadas maniobras automovilísticas.

La primera vuelta discurre tranquila, pero has conseguido superar a cuatro vehículos. La remontada comienza, aunque los primeros lugares aún quedan lejos. Después de transcurrir cierto tiempo, los fórmulas comienzan a percibir las secuelas del desgaste e inician su peregrinar hacia los boxes para cambiar las ardientes ruedas. La escalada continúa.

La presión y la velocidad no impiden que oigas un estrepitoso impacto provocado por una colisión entre dos participantes. La desgracia ajena permite que el líder de la prueba se

SEGUNDOS FUERA



BOXES

Los golpes o el excesivo desgaste de los neumáticos obligan a realizar frecuentes visitas a los boxes. Situados a la izquierda de la calzada, están marcados en el plano general del trazado con una señal blanca. La entrada en este recinto es compleja y es aconsejable reducir la velocidad para acceder a él.



BAJADAS

Los tramos del circuito en bajada permiten estudiar el recorrido precedente y establecer un rápido análisis de los rivales que os anteceden. Esto aporta dos ventajas: se puede variar la velocidad en virtud del recorrido e idear un plan para acometer las curvas sin esperar a la señalización correspondiente.



OBSTACULOS

Arboles, carteles y postes, situados a ambos lados de la calzada, constituyen un riesgo añadido. Cualquier golpe contra uno de estos elementos puede provocar la pérdida de un tiempo precioso o bien originar un grave desperfecto que lleve a una definitiva retirada de la prueba.



CAMBIOS DE RASANTE

Entrañan un grave riesgo ya que impiden la visibilidad de otros vehículos. Si se toman a excesiva velocidad, el coche puede saltar perdiéndose el control por un instante.



VOLADIZO

Consiste en un tramo de calzada cubierto por una superficie de color rojo. El riesgo se encuentra en sus soportes de sujección, situados a escasa distancia de la carretera.



TUNEL

El mayor peligro de este tramo radica en la posibilidad de chocar contra las gruesas paredes laterales, aunque la buena iluminación del túnel limita el riesgo de accidentes.

SEGA EN LA FORMULA 1



Una cosa son los juegos de carreras y otra la dura realidad de la Fórmula 1. **Sega** está presente en ambas. El equipo de Frank Williams está esponsorizado, entre otros, por la compañía **Sega**. La escudería inglesa es ,sin lugar a dudas, una de las más prestigiosas dentro del apasionante mundo de la Fórmula 1, contando con un total de 61 victorias en grandes premios y 9 campeonatos del mundo.
Está claro que **Sega** sabe muy bien con quien comparte su imagen. Este año, los vehículos de Alain Prost, que se presenta como el más firme candidato al título ganado en 1992 por Nigel Mansell, y Damon Hill estarán decorados, entre otros, por el logo de los creadores de Sonic.

encuentre cada vez más próximo. Un cartel marca la última vuelta y tu segundo puesto en la general no hace méritos al inmenso esfuerzo realizado. El cansancio hace mella y el calor impide discernir con claridad lo complicado de la situación.
El tramo más sinuoso del circuito constituye la única puerta abierta a la esperanza para acceder a la primera posición. En la curva más cerrada, tu vehículo consigue hacer un interior perfecto al primer clasificado y logras colocarte en cabeza.
El final ya se acaricia con la punta de los dedos y la bandera de cuadros marca tu triunfo definitivo. Ha sido di-

CIRCUITOS

El campeonato intercontinental consta de 12 carreras en distintos países. Cada circuito recogido en el videojuego está hecho a imagen y semejanza de los trazados originales. El campeón del mundo es quien obtiene mayor puntuación en el total de las pruebas, teniendo en cuenta que sólo puntuan los seis primeros fórmulas que atraviesan la línea de meta.



fícil, pero la recompensa ha merecido la pena.

Este cartucho es uno de los mejores que se han realizado de automovilismo en los últimos tiempos. La simplicidad de los gráficos se ve contrarrestada por la velocidad, los efectos sonoros y los cientos de opciones disponibles, elevando **F1 CHALLENGE** a las más altas zonas de puntuación. Un interesante consejo: prueba a jugar con cascos de música y con la luz apagada para sentir las fuertes emociones vividas a los mandos de estas auténticas maravillas con motor.

CARLOS F. MATEOS
JAVIER ITURRIOZ



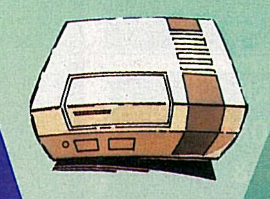
DOMARK (LANKHOR)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
CIRCUITOS: 12
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	80
MUSICA	78
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	90

- Gran fluidez de movimientos.
- La inclusión de todos los circuitos del Mundial.
- Rutina de *scaling* en los circuitos.
- Pueden participar dos jugadores simultáneamente.
- Indicador de daños confuso.
- Escenarios simples.

TOTAL 88

La velocidad es la principal característica de un cartucho que permite disfrutar de todos los detalles que convierten el acto de conducir en un auténtico placer. El sonido y la sensación de realismo hacen que se olvide alguna deficiencia gráfica.



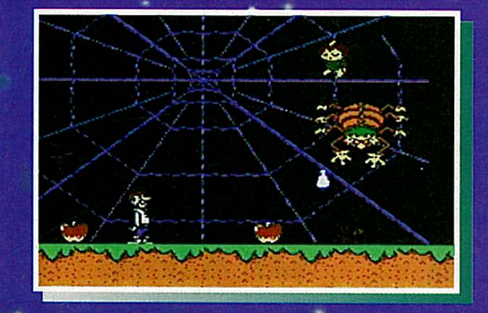
NES: arcade

THE JETSONS GOSWELL'S CAPER

Un futuro interplanetario

Los Supersónicos son una inolvidable familia, creada por Hanna-Barbera, que viven en un mundo completamente mecanizado donde los viajes intergalácticos constituyen simples salidas de fin de semana. Ahora estos simpáticos personajes se enfrentan a una nueva aventura: salvar al planeta M-18 de la amenaza del malvado Cogswell. Abróchate el cinturón de seguridad porque vamos a despegar en busca de extraños y desconocidos mundos.





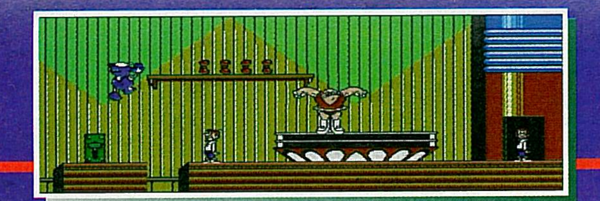


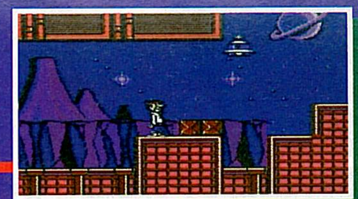
George, el cabeza de familia, recibe una inesperada llamada de su jefe, el señor Spacely, con una curiosa misión: es necesario detener a un siniestro personaje que tiene la insana intención de destruir un remoto planeta. Para más inri, también se encuentra en peligro toda la familia de George: su esposa Jane, sus hijos Elroy y Judy; Astro, su perro fiel, y su eficiente y servicial robot doméstica Rosie.

Para cumplir el objetivo hay que visitar 12 enclaves galácticos, aunque inicialmente sólo cinco aparecen recogidos en el mapa facilitado por el señor Spacely. La forma de acceder a los restantes consiste en superar las dificultades que el protagonista hallará por un sinuoso camino. Las perspectivas de éxito no son muy halagüeñas, pero nada podrá detener a este aguerrido viajero.

Viaje a lo desconocido

Los ambientes y los individuos guardan una relación directa con el nombre de cada mundo. Destaca la misión que se origina en el Planeta de los Sueños, donde se producen inexplicables cambios de escenario desde zonas ya su-

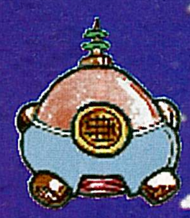


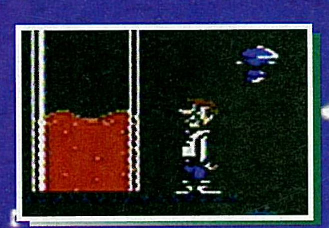




OBJETOS

Esta luz parpadeante envía automáticamente un rayo electrónico cuando la seleccionas y acaba con todos los enemigos que hay en pantalla. Consume diez packs de energía.



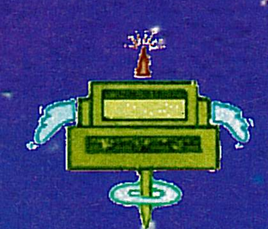






El propulsor sirve para sobrevolar zonas donde se encuentra algún obstáculo. Colócate de cara a donde quieras dirigirte y selecciónalo; en cuanto aparezca salta sobre él.

Con este escudo puedes defenderte de los enemigos pero no destruirlos. Consume 20 packs de energía: no olvides desconectarlo después de utilizarlo.









Las botas magnéticas te permiten caminar por el techo. Selecciónalas, pulsa A para saltar hacia arriba y luego B para que George se coloque cabeza abajo y suba hasta el techo.

El planeador se coloca sobre la cabeza de George hasta que aparece un enemigo. Cuando pulses B, el planeador se lanzará contra el enemigo golpeándolo.





peradas a otras que todavía no han sido descubiertas.
En las distintas fases hallaréis personajes que ofrecen pistas sobre el paradero de Cogswell y los demás desaparecidos. Un robot de grandes dimensiones representa el último obstáculo para salvar un nivel y acceder a la nave espacial para continuar el trayecto.
El protagonista puede coger y arrojar objetos para dinamizar aún más una aventura ya de por sí vertiginosa. Con esta munición se puede destruir a peligrosos rivales y dejar al descubierto items con los que mejorar las cualidades del héroe. Hay que prestar atención a las numerosas palancas que abren puertas o cambian el sentido de la gravedad obligando a George a desplazarse por el techo. Estos elementos ofrecen una nota de variedad en un típico arcade con plataformas que os trasladará a un futuro donde no todas las máquinas están diseñadas para hacer más placentera la vida del hombre.

JAVIER ITURRIOZ

TAITO
(TAITO)
MEGAS: 2
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 12
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORD: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	78
MUSICA	75
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	87

- Mantiene el encanto de los dibujos animados
- El fácil manejo del protagonista
- La diversión intrínseca a un arcade correcto
- Las continuaciones infinitas
- Nadie se ha roto la cabeza para innovar
- La música no ha sido creada por ningún virtuoso

TOTAL 78

Crear un juego apoyándose en unos dibujos animados suele garantizar el atractivo que debe lucir todo cartucho. Pese a ser éste un arcade más que aceptable, falta la magia que hace diferentes a los grandes.



CYBORG JUSTICE

Metalmorfosis

¿Máquina o ser humano? Este es el difícil dilema que se le plantea a un hombre convertido, por obra y gracia de un dictador mecánico, en cyborg. Sin embargo, la lucha por la supervivencia le hará rebelarse contra esta nueva condición, iniciando una batalla a muerte contra sus perseguidores.

El objetivo de la primera modalidad del juego es destruir al máximo dirigente. Para ello atravesarás diversos escenarios hasta llegar al de la cruenta batalla final.



El piloto de la aeronave, después de convertirse en cyborg (sólo en su aspecto externo), tendrá que enfrentarse a un ejército de engendros metálicos dispuestos a acabar con él.

Una violenta lluvia de meteoritos, en pleno invierno galáctico, provoca la caída de una nave espacial en un inhóspito planeta dirigido por máquinas. Tras sufrir una larga convalecencia, el piloto de la nave despierta de un profundo sueño y contempla con horror que todo su cuerpo se ha convertido en un robot. Sólo su pensamiento permanece intacto, conservando la esencia humana. Así comienza CYBORG JUSTICE, la apasionante aventura de un piloto dispuesto a recuperar su propia identidad.

Un cerebro electrónico tiene la explicación correcta del suceso: el piloto ha pasado a engrosar las filas de un ejército de cyborgs creado para conquistar el Universo.

En pantalla

UN CYBORG A MEDIDA

BRAZO LANZADOR

El brazo lanzador de rayo láser posee una increíble potencia, pero es demasiado lento. Cuando lo utilices estarás indefenso.

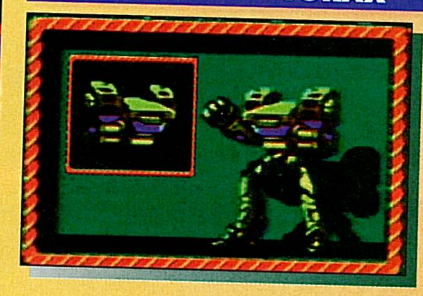


PUÑO

Es el más rápido para las ofensivas, aunque la velocidad se ve descompensada por el débil potencial de su fuerza.



TORAX



Iguala a las mejores carrocerías automovilísticas blindadas al ser el cyborg más pesado, pero también el más resistente.

CUERPO DE INSECTO



Su ligereza le permite ejecutar grandes saltos, pero su escasa consistencia le hace ser muy vulnerable a los golpes.

PIERNAS NEUMATICAS

Realizan magníficos desplazamientos que permiten superar con suficiencia cualquier tipo de obstáculo que se presente.



BIG FOOT

Estupenda protección para salvar las trampas ocultas en el suelo. Su lentitud al caminar le impide realizar cualquier salto.





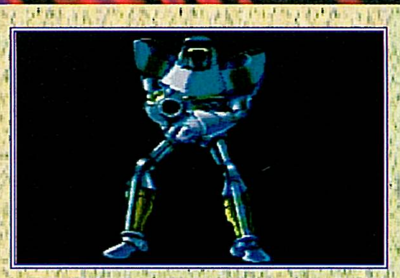
EMULOS DE FRANKENSTEIN

Gracias a sus enormes posibilidades CYBORG JUSTICE no es el típico juego de lucha. La más interesante reside en el hecho de poder construir, como si fuésemos el propio doctor Frankenstein, un cyborg a nuestra medida, seleccionando su fisonomía y sus características.





Los duelos a muerte entre robots exhiben una enorme gama de habilidades y técnicas para el combate.



SEGA
(NOVO TRADE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1-6
FASES: 7
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

El héroe reacciona y huye de esa prisión perpetua para descubrir sus orígenes, pero antes debe vencer a una feroz escuadra de cyborgs, dispuestos a todo para destruir la semilla de la traición. Las emociones han comenzado y, una vez más, la inteligencia se medirá con la fuerza bruta.
El videojuego presenta una primera opción que consiste en enfrentarse con uno o dos robots, según el número de jugadores, a un grupo de los peores engendros mecánicos. El objetivo es destruir al máximo dirigente de este mundo. A través de sus cinco fases encontrarás interesantes paisajes, desiertos, cavernas y modernas ciudades, tras cuyo paso lucharemos en una cruenta batalla final.
La segunda y tercera opciones adoptan la forma de duelos entre los robots. Para demostrar su inmenso poder, los engendros mecánicos no dudarán en utilizar todas sus habilidades y técnicas.
La cantidad y la calidad de los movimientos son un acierto, aunque el desarrollo del juego puede resultar en ciertos momentos repetitivo. Sin embargo, el interés de los abundantes escenarios galácticos, repletos de pequeños detalles, aminora el efecto tedioso de la acción. Si eres un apasionado seguidor de los juegos de lucha, puedes estar contento porque con este cartucho la diversión está asegurada.

CARLOS F. MATEOS





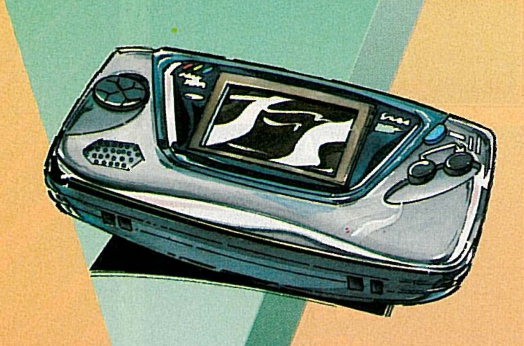


GRAFICOS	82
MUSICA	79
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	88

- Los movimientos son de película.
- Montar tu propio robot es un aliciente.
- La belleza y el colorido de los escenarios alegran el juego.
- El control de los robots es dificultoso.
- Los escenarios son bonitos pero cansan.
- La originalidad no es su mayor virtud.

TOTAL 87

La técnica utilizada para la formación de los personajes hace que tanto sus movimientos como su nivel de detalles sean increíbles.



Game Gear: deportivo

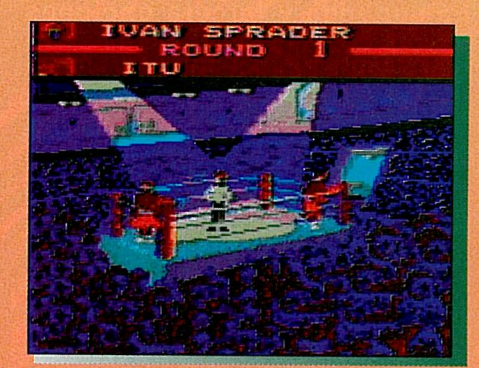
EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

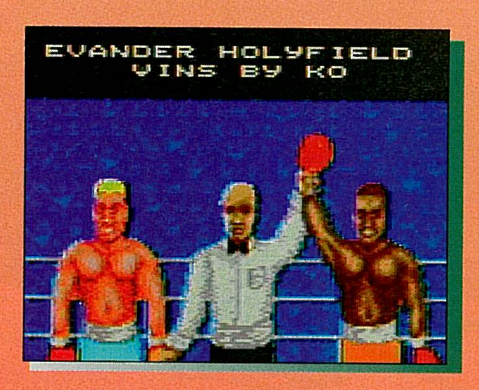
El boxeo con más gancho

Evander Holyfield besó las mieles de la gloria al derrotar en una memorable pelea al controvertido Mike Tyson, un hombre casi invencible por la contundencia de su pegada. Ahora, podrás cumplir el sueño de enfrentarte a este magnífico boxeador e ingresar en el difícil Olimpo pugilístico. La carrera por la corona de los superpesados no es un camino de rosas, pero tampoco es imposible.

El objetivo de este cartucho, basado en una versión para ***Mega Drive,*** es arrebatar la corona al campeón y, con este fin, tendréis que crear un púgil nuevo con unas características físicas y técnicas propias.

Este desconocido iniciará su andadura profesional en el último puesto de la clasificación mundial, encabezada por Evander Holyfield y al que siguen otros 15 boxeadores, buscando la oportunidad de enfrentarse al titular de la corona.



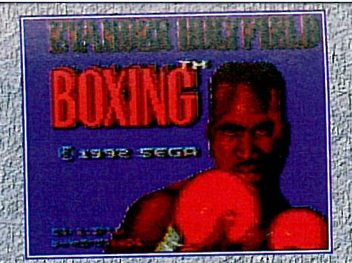


La lista de boxeadores del juego la encabeza Holyfield, al que siguen otros quince púgiles.









Con respecto a la versión para 16 bits, la variedad de opciones se ha respetado, aunque el aspecto gráfico se ha modificado completamente para adaptarlo a la consola portátil de **Sega**.
La novedad más importante que presenta esta remozada versión radica en la sustitución de la vista lateral por un plano frontal del adversario, siendo únicamente visibles los guantes del púgil controlado. Existe la posibilidad de invertir la perspectiva para observar exclusivamente los puños de nuestro rival.
La recuperación del boxeador derribado se realiza aumentando la barra de energía antes de concluir la temida cuenta de protección. Además, los dos jugadores tienen la posibilidad de combatir entre sí con la ineludible condición de poseer un cable interconector, dos consolas y el mismo número de cartuchos.

JAVIER ITURRIOZ

SEGA
(NOVOTRADE)
MEGAS: 2
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 14
CONTINUACIONES: 0
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	68
MUSICA	60
SONIDO FX	70
JUGABILIDAD	80

- Es el mejor juego de boxeo disponible para Game Gear.
- Perspectiva lograda pero algo confusa.
- Puedes crear a tu propio boxeador.
- Muchísimas opciones.
- La música y los efectos sonoros son mejorables.
- Poco espacio de lucha en pantalla.

TOTAL 74

Si te gusta el boxeo y tienes una Game Gear, éste es tu juego. Un buen cartucho de Novotrade para 8 bits, ligeramente confuso en cuanto a perspectiva pero divertido.

LAS CLAVES DEL EXITO

Derrotar a un púgil rocoso y frío como Holyfield no resulta sencillo. Por ello, te ofremos un muestrario de las armas que tienes que utilizar en este noble arte para desenvolverte en un mundo de tipos duros.

DEFENSA



De nada sirve un buen ataque si el rival te cose a golpes. Realiza movimientos laterales para encajar los puñetazos.

CRUZADO AL CUERPO



Consiste en dirigir los impactos hacia el costado del rival. Son fundamentales para buscar la sorpresa.

DIRECTO A LA CARA



Es la mejor manera de aprovechar una defensa baja del rival. Sus efectos son demoledores por su rapidez de ejecución.

GANCHO AL ROSTRO



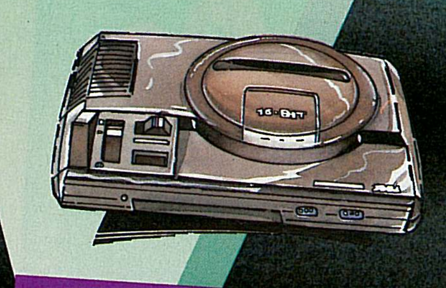
Sirve para noquear a los boxeadores con mandíbula de cristal. Es más difícil de ejecutar que el golpe directo.

DIRECTO AL CUERPO



Corta la respiración al contrario. Cuando abra su defensa lánzale unos mortíferos directos al rostro y a la cabeza.

CONSOLAS



Mega Drive: deportivo



ANDRE AGASSI

El pelotazo del verano

El revés a dos manos del tenista más excéntrico de mundo, André Agassi, va a poner a prueba tus reflejos. El joven jugador de Las Vegas, con su extravagante 'look' (vaqueros cortos, camisetas llamativas y larga melena) ha llegado a las consolas para convertirse en el 'pelotazo' de este verano.









André Agassi es uno de los jugadores más carismáticos y representativos del circuito tenístico internacional. Fue el primer jugador que osó aparecer en una pista luciendo pantalones vaqueros, ante el estupor de aquellos que defienden que el tenis es un deporte de rígidas costumbres. Su carácter provocador, su llamativa ropa, su larga cabellera rubia siempre oculta por una gorra y su espectacular juego le han convertido en un tenista adorado por los *teenagers* y perseguido por las empresas publicitarias.

Siempre aclamado por el público, sus muchos detractores le colgaron el sambenito de jugador de mentalidad frágil e incapaz de coronarse como vencedor en un torneo del Grand Slam. Todas esas voces tuvieron que hacer mutis por el foro cuando el pasado año, en la cuna del tenis mundial, las verdes pistas de tenis de Wimbledon, la victoria final le encumbró definitivamente a la cúspide de la gloria tenística.

El indudable carisma de Agassi,



nacido en Las Vegas (Nevada) y vencedor en 1992 de su primer Grand Slam, ha sido trasladado con notable acierto al mundo de las consolas con esta versión para la de 16 bits de Sega.

La escasa memoria de este nuevo cartucho para Mega Drive (sólo cuatro megas) no es un obstáculo para que disfrutéis de este completo y divertido videojuego en las largas tardes del tórrido y asfixiante verano que ya tenemos encima.

Si no te consideras lo suficientemente preparado como para enfrentarte a un rival de categoría, es preferible que antes de lanzarte a disputar un partido abocado a la derrota, te prepares de forma concienzuda.

Para ello, el cartucho te brinda la posibilidad de entrenar con un aparato lanza-bolas que te instruirá en el manejo de los distintos

Los gráficos de este cartucho son diminutos, pero están bien detallados y disponen de una gran variedad de movimientos, lo que los convierte en interesantes. El videojuego, en términos generales, es un buen producto que gozará de los favores del público.

OPCIONES



TORNEO

En esta opción podrás medir tus fuerzas con los tenistas adversarios. Crea un Grand Slam a tu medida e inicia la competición emulando a las grandes estrellas del firmamento tenístico. La gloria te espera.

PISTA



Puedes elegir la superficie (hierba, tierra batida o cemento) sobre la que se disputarán los encuentros. La pista no es cubierta y, por lo tanto, las condiciones climatológicas desempeñan un papel protagonista en el desarrollo del juego. Ahora bien, si no eres partidario del aire libre, puedes utilizar un campo enclavado en el interior de un estadio para evitar cualquier tipo de contingencia atmosférica.



INDIVIDUAL Y DOBLES

Si optas por jugar un partido individual sólo controlarás a un tenista. Si eliges jugar uno de dobles, dominarás a tu voluntad a un miembro de la pareja, mientras que la consola dirigirá al otro jugador.

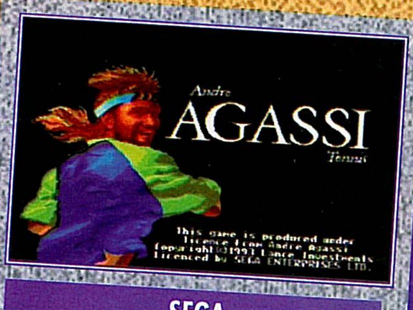
TENISTAS

Los participantes en este cartucho son seis tenistas masculinos, cuyo representante más popular es, sin lugar a dudas, André Agassi y dos de las mejores raquetas femeninas del circuito mundial.



golpes que componen este espectacular deporte antes de enfrentarte al monstruo de Las Vegas. Los gráficos del cartucho son diminutos pero detallados y con una enorme variedad de movimientos. Este videojuego demuestra que no siempre las cosas simples son malas. Este videojuego es sencillo, pero de un interés extremo. Dice el refrán que las buenas esencias se guardan en frascos pequeños, y a fe que este cartucho cumple a rajatabla esta máxima.

CARLOS F. MATEOS



SEGA
(TECMAGIC)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 4
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	80
MUSICA	82
SONIDO FX	84
JUGABILIDAD	85

- Proporciona diversión, fin último de todo juego.
- Aunque pequeños, sus gráficos están cuidados al detalle.
- Gran variedad de movimientos.
- Suple la carencia de simuladores de tenis.
- El único jugador conocido es Agassi, los demás se los han sacado de la manga.

TOTAL 86

Pocos son los simuladores tenísticos que merecen la pena dentro del mundo de las consolas. A partir de hoy, existe uno más.

LO QUE DICE EL NUEVO "CATE" VA A MISA





MEGA CD

El Mega CD se acerca a pasos agigantados. El 17 de septiembre ha sido la fecha escogida por Sega para presentar su último y más complejo periférico para la consola Mega Drive. Tras muchos meses de espera, la extraordinaria capacidad de memoria que posee aterrizará en nuestro país y el concepto de los videojuegos tendrá una nueva dimensión. A partir de entonces, se terminaron las limitaciones para los programadores: la diversión está asegurada.

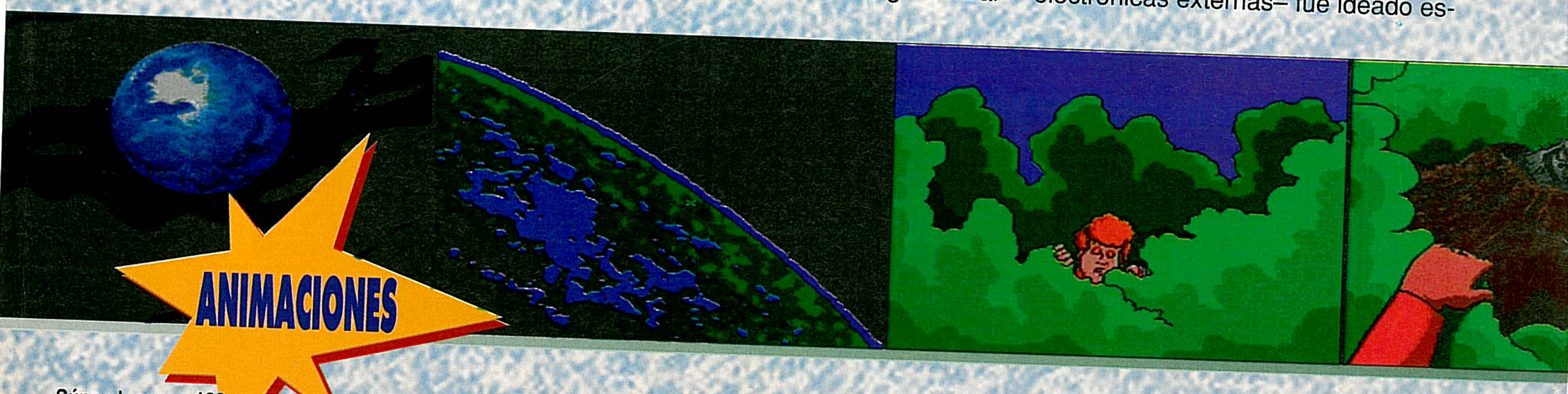


ACABO LA CUENTA

El *Mega CD* es el periférico más deseado de todo el universo **Sega.** Creado ex profeso para potenciar a la niña mimada de la compañía japonesa, la ***Mega Drive,*** se ha convertido, antes incluso de su llegada a nuestro país, en un lujo al que nadie quiere renunciar. Los continuos retrasos que ha sufrido su aparición en el mercado español, y las mil líneas escritas sobre las diferentes versiones del aparato, han acrecentado la expectación que había suscitado.

La espera ha llegado a su fin. El ***Mega CD*** ya es una realidad. El 17 de septiembre inundará las tiendas españolas y su imagen correrá como la pólvora. Estas líneas pretenden acercaros las características técnicas, el atractivo de la versión que recalará en nuestro país y, por supuesto, los mega juegos.

La ***Mega Drive*** nació con espíritu de superación. Una de las mayores virtudes de los diseñadores del hardware de **Sega** es, sin duda, garantizar al usuario que sus inversiones no serán baldías con el paso del tiempo. De la misma forma que la ***Mega Drive*** posee un adaptado para jugar con los cartuchos de la ***Master System II,*** ocho bits, los diseñadores pensaron que el futuro y las nuevas tecnologías posibilitarían ampliaciones hardware para potenciar sus prestaciones. El slot de expansiones –un puerto de comunicaciones que deja abierta la consola a conexiones electrónicas externas– fue ideado es-



ANIMACIONES

CUADRO TECNICO

El ***Mega CD*** no es tan sólo un periférico. Sus características técnicas y gran potencial lo elevan a la categoría de computador, ya que, de hecho, tiene un microprocesador dentro de sí. Sin embargo, debe quedar claro que el ***Mega CD*** sólo funciona conjuntamente con la ***Mega Drive,*** jamás por separado. Estas son algunas de sus características:





◆ Microprocesador Motorola 68000
Es el mismo que utilizan el ***Atari*** o el ***Amiga.*** Funciona a una velocidad de reloj de 12,5 Megaherzios, recordemos que el 68000 que lleva la ***Mega Drive*** funciona a 7,5 Megaherzios. Trabaja a la vez que el de la consola para desahogar al procesador central.

◆ Memoria RAM caché de 6 megabits
La memoria caché es un tipo de memoria asociada directamente al procesador que realiza una función verdaderamente importante. Cuando el ***Mega CD*** lee una cantidad determinada de información, necesita memoria para almacenarlo antes de transferirlo a la ***Mega Drive.***
La otra alternativa es leer y transferir directamente, pero es bastante más lento, de ahí la importancia de la memoria RAM caché.

◆ Chip Mega resizer
La casa todavía no ha bautizado este chip con un nombre específico. Se trata de un procesador preparado para reescalar gráficos y realizar rotaciones. La técnica de reescalado de gráficos se utiliza en juegos tridimensionales como el OUT RUN, AFTER BURNER, GLOC o RADMOBILE. Las rotaciones son usadas en simuladores de vuelo y juegos que requieren continuos cambios de perspectiva.

◆ Posibilidad de leer CD+G
También llamados CDVs. Son Compact Discs musicales con imágenes reales digitalizadas en vídeo. Algo similar a los Karaokes, donde las canciones son acompañadas por imágenes.

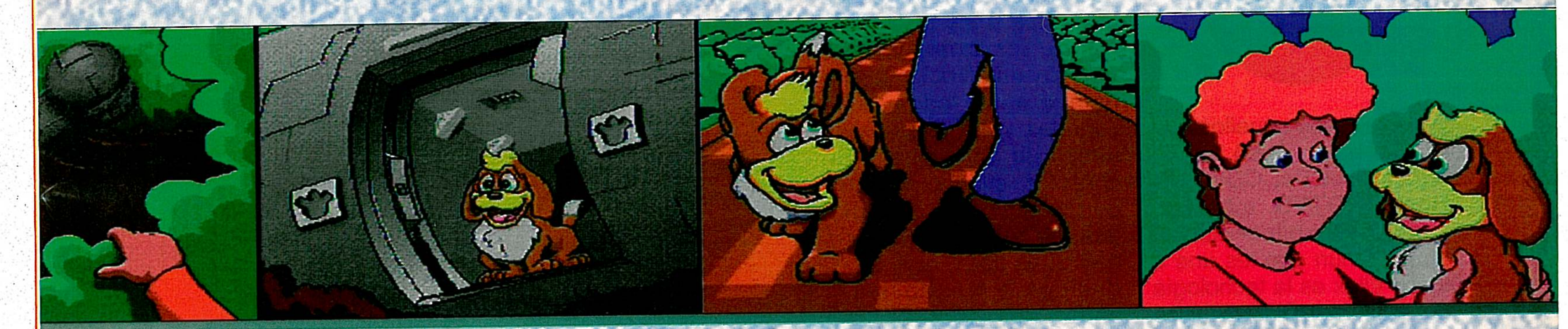
◆ Canales DMA
El funcionamiento del ***Mega CD*** se basa en los canales DMA. Son canales de entrada directa a la memoria que eliminan los retardos en el acceso a la información. De esta forma, la ***Mega Drive*** puede ejecutar un programa de forma normal y, cuando necesite información contenida en el ***CD*** (como la voz de un personaje o una pantalla digitalizada), puede reproducirla sin ningún retardo apreciable.

◆ Reproductor de Compact Disc
El ***Mega CD*** puede funcionar también como reproductor de Compact Disc estéreo, utilizando las salidas de audio L y R. Dichas salidas se pueden conectar a unos auriculares o a la entrada de una cadena de música para ser amplificadas.

ATRAS

tratégicamente sin dejar lugar a la improvisación. Antes incluso de finalizar el diseño definitivo de la ***Mega Drive,*** ya estaba en proyecto el ***Mega CD.*** El abaratamiento de la tecnología Compac Disc, unido a las innumerables ventajas de almacenamiento de memoria que posee, han hecho posible la aparición de un CD exclusivo para la ***Mega Drive*** a un precio más que asequible.

M. DE LUIS

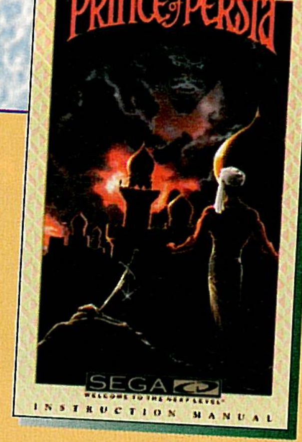


MEGACD JUEGOS

Han sido numerosas las tentativas que, ante la falta de previsión en sus programaciones, han fracasado con rotundidad. Sin embargo, el Mega CD es un lanzamiento que ha sido preparado a conciencia hasta en sus más mínimos detalles. Esta magnífica consola nace con los mejores presagios en forma de videojuegos, diseñados con especial esmero para tan magno acontecimiento. Sega ha hecho su apuesta definitiva por el futuro.



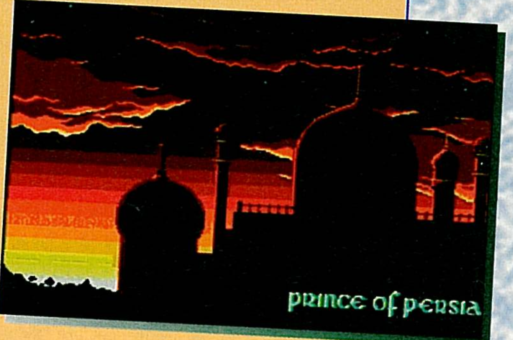




Prince of Persia

El equipo de programación liderado por Jordan Mechner (autor de BUDOKAN y PRINCE 2, THE SHADOW AND THE FLAME) resucitó un estilo que parecía condenado a la desaparición: los juegos de laberintos.

El programa es básicamente el mismo que en sus anteriores versiones para ordenadores personales y consolas (ya apareció en ***Master System*** y ***Super Nintendo***), sólo que, lógicamente, ha sido mejorado, sobre todo en el apartado del sonido y los gráficos.







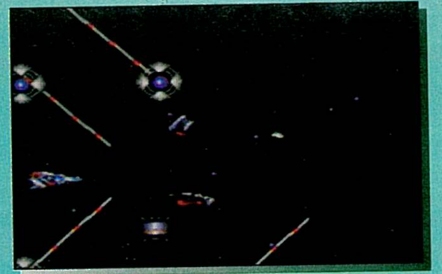
CUESTION DE MEMORIA

Para todos aquellos que no hayan oído hablar nunca de CDs, CDIs, CD Roms, CDTVS, etcétera, conviene explicar que el nexo común que les une a todos ellos es la tecnología del Compact Disc (o disco compacto). Un CD es un soporte de almacenamiento de información, como también lo son los disquetes, los chips de memoria que se hallan dentro de los cartuchos o los discos duros de los ***compatibles PC***. La diferencia fundamental entre todos estos soportes y el CD es el volumen de almacenaje. En consolas, cuando se habla de un cartucho con 16 megas, se refiere a 16 megabits, es decir, que, traducidos a megabytes, serían dos (16/8=2). En informática, la unidad mínima de almacenamiento es el bit (1 ó 0, sí o no, en definitiva, dos posibilidades de información). El byte son 8 bits y permite representar 256 combinaciones. Un mega,



Sega, incansable, ha ideado una nueva Mega Drive que, quizá, no llegue a España.

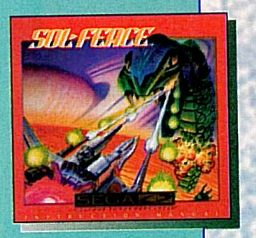






Sol-feace

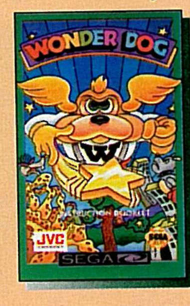
Un juego al estilo de los mata-marcianos clásicos que en su día publicara la veterana compañía japonesa **Konami.** La intro es bastante buena, con dibujos barrocos de cómic y sonido digitalizado.



Wonder Dog



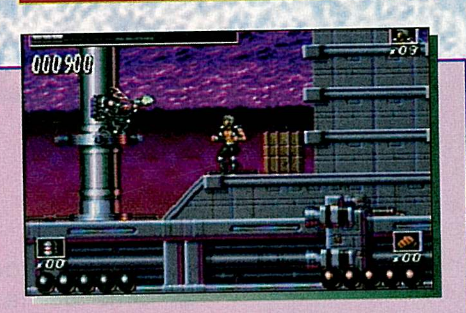
Atención a la intro de este juego, una de las mejores que se hayan en todos los tiempos, simpática, divertida y con gancho. El argumento gira en torno a un súper perro que llega del espacio dispuesto a correr las más alucinantes aventuras junto a un muchacho del que se hace amigo cuando se estrella su nave espacial. Las animaciones son muy buenas, así como las secuencias de dibujos animados entre fase y fase al principio del juego. Más que un cartucho parece una película de dibujos animados.



Wolfchild



Juego de plataformas con un estilo semejante al de la serie del CASTLEVANNIA. La ambientación futurista y los escenarios son típicos de los juegos de **Konami,** a pesar de que éste sea de **JVC.** Incorpora excelentes secuencias animadas, en las que el protagonista se transforma en hombre-lobo paso a paso sin descuidar el más mínimo detalle.





es la unidad de información multiplicada por 1.024. El megabit son 1.024 bits y el megabyte son 1.024X8 bits, lo que nos da como resultado 8.192 bits.

Toda esta introducción técnica viene al caso para poder comprender la potencia del ***Mega CD*** en su verdadera magnitud. Cada **CD ROM** normal (como los que se usan en ***PC***) puede almacenar del orden de 600 megabytes, es decir, 4.800 megabits.

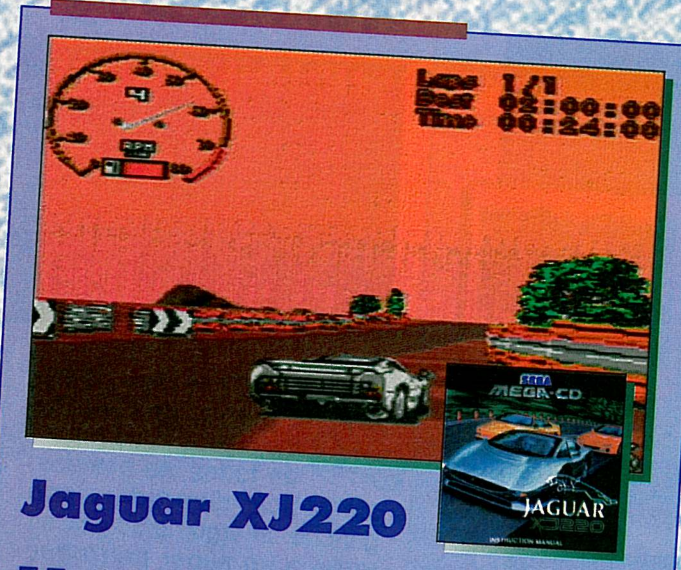
Si se tiene en cuenta que un juego de la categoría de BUBSY utiliza 16 megabits, en un ***Mega CD*** de **Sega** cabría la nada despreciable cantidad de 300 BUBSYS. Es realmente impresionante.

La memoria influye también en la cantidad de sonidos que pueden ser almacenados. Los sonidos están basados en 8 canales PCM idénticos a los que utiliza la conocida máquina arcade RAD MOBILE de 32 bits.

La extraordinaria capacidad de memoria del Mega CD permite almacenar 4.800 megabits



MEGA CD JUEGOS



Jaguar XJ220

Un juego que proviene del ***Amiga*** donde ya ha dado el campanazo. Cartucho de carreras de coches al más puro estilo del OUT RUN. Varios planos de scroll y efectos súper realistas adornan un juego de idea clásica. Lo más curioso es que incorpora un editor de circuitos que permite crear modelos propios a nuestra medida. Además, siempre está la emoción añadida de conducir coches de ensueño.



Nobunaga



Es uno de esos juegos que ha sido sacado casi por completo de los tradicionales cómic y los modernos dibujos animados a la japonesa. La presentación es, sencillamente, increíble por la historia, los dibujos y la trama. Mezcla de juego de rol, aventura, arcade y estrategia, NOBUNAGA es uno de los cartuchos de los que se puede afirmar por anticipado que, a buen seguro, no pasará desapercibido.

Sewer Shark



Un juego con una de las presentaciones más espectaculares de cuantos han sido examinados. Se han utilizado actores caracterizados y una gran cantidad de secuencias para realizar una intro de extraordinaria calidad.

VEN AL PARALELO



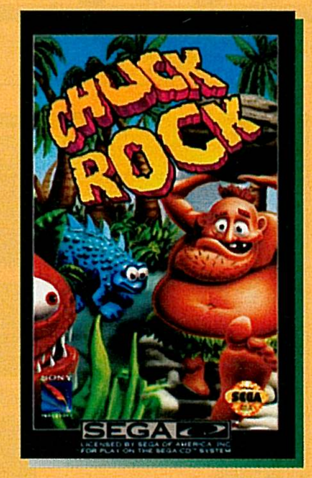
El lanzamiento oficial del ***Mega CD 2*** está previsto para el 17 de septiembre. Sin embargo, hasta hace poco se podía encontrar en algunas tiendas especializadas en consolas el ***Mega CD 1*** versión asiática con un convertidor de televisión PAL para poder funcionar correctamente en los televisores europeos. El precio rondaba las 60.000 pesetas (algo totalmente desproporcionado si se compara con precio con que **Sega España** piensa lanzar el producto al mercado: unas 30.000 pesetas con varios juegos de regalo incluídos). Y es que las prisas se pagan. Además, en España vamos a disfrutar del ***Mega CD 2,*** la segunda versión del *deseado* con un *look* totalmente diferente: formas curvas, diseño futurista; en fin, nada que ver con lo anterior (bueno, es totalmente compatible, claro). Los que hayáis tomado la decisión de esperar obtendréis vuestra justa recompensa.





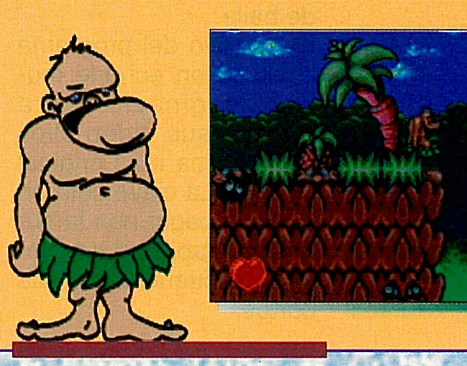


Chuck Rock

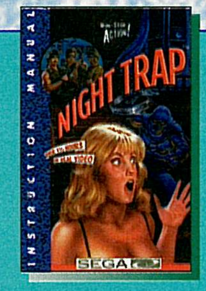


El legendario juego de ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** ahora para el ***Mega CD*** totalmente renovado y mejorado. Nuestro viejo amigo el troglodita aterriza atemporalmente en el ***CD.*** Si la música en la ***MD*** normal ya era una pasada, la de CD es... lo más. Hay nuevos monstruos antediluvianos de tamaños gigantescos y unos decorados verdaderamente espectaculares. La paleta de colores incluye múltiples degradados y está elegida con un gusto realmente exquisito.





Night Trap



Como SOLO EN CASA pero en versión seria y ***CD.*** A través de un sistema de ventanas se puede ver lo que ocurre en una mansión muy particular.





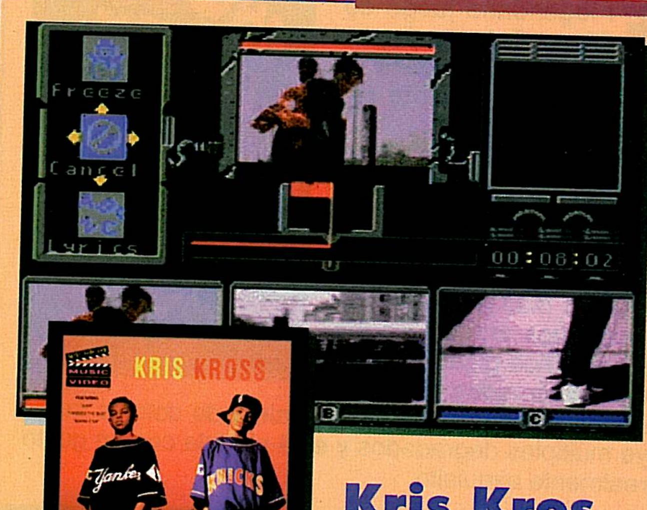
Juegos como películas



Algunos de los juegos para el ***Mega CD*** incorporan técnicas cinematográficas como la rotoscopía. Son necesarios actores, decorados, vestuarios, etcétera. La explicación es sencilla: con semejante volumen de material gráfico sería imposible digitalizar todas las secuencias de cada animación. Este ha sido el caso de SHERLOCK HOLMES, donde intervinieron más de una veintena de extras para dar vida a los personajes del juego. La realización de JURASSIC PARK ha sido similar, agregando el hecho de que parte de los elementos a digitalizar fueron creados partiendo de programas de dibujo tridimensionales con técnicas de *rendering* y *ray-tracing*.



Este nuevo soporte ha incorporado técnicas cinematográficas en el campo de los videojuegos. JURASSIC PARK es un buen ejemplo de ello.



Kris Kros

Estos chicos son unas verdaderas estrellas. Su sentido del ritmo y constante marcha les ha servido para colocarse en los primeros puestos de las listas de música de baile.
El objetivo del programa consiste en echarle mucha imaginación para realizar sus vídeo clips de la forma más original posible. La clave está en cortar y pegar con la suficiente habilidad las mejores secuencias de sus cortos.



Blackhole assault

Como de todo tiene que haber en la viña del señor, este es un juego de lucha al estilo de FATAL FURY pero con robots futuristas. Los tamaños de los personajes son extraordinarios y hay mucha variedad de enemigos (una mezcla de robots, cyborgs, criaturas mutantes, etcétera). No defraudará a los amantes del género.









MEGA FUTURO



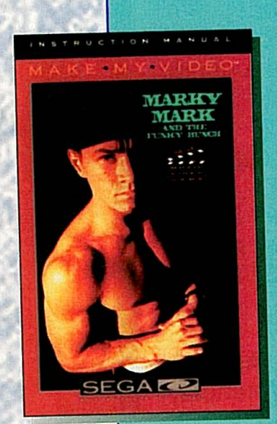
El **Mega CD** de **Sega** no supone una revolución técnicamente hablando, pero sí un cambio en el concepto de los videojuegos. Hasta ahora, la limitación de memoria ha hecho imposible que juegos del estilo de la saga de INDIANA JONES, LOOM, o el mismísimo MONKEY ISLAND llegaran a ver la luz en ***Mega Drive.*** A partir del ***Mega CD*** ya no habrá marcianitos, sino megamarcianitos. Se acabaron las limitaciones de memoria para digitalizar gráficos para los enemigos de fin de fase, las melodías repetitivas o las digitalizaciones de sonido de carácter anecdótico (¡3 segundos lo máximo!).
El ***Mega CD*** ha conseguido, por encima de todo,



Hook

Si las licencias de películas son superventas en cartuchos normales para consolas, seguro que no van a ser menos en ***CD.*** Este es un juego súper original en el que destaca el magnífico barco pirata en 3D que aparece en la presentación. El Capitán Garfio se sentiría orgulloso de que un juego así llevara su nombre.

Marky Mark & the funky bunch



Marky Mark es un cantante bastante famoso en los Estados Unidos, pese a que en nuestro país es practicamente desconocido, por no decir un perfecto extraño.
El programa, a diferencia del resto de los que hemos presentado hasta ahora, no es un juego, sino un editor de secuencias de vídeo que, previamente, han sido digitalizadas y almacenadas en el ***Mega CD.***





más memoria para los cartuchos, tanta que se puede revolucionar el mundo de los videojuegos.
No es que obligue a cambiar la concepción de los juegos, sino que deben mejorar de forma visible. Hasta ahora, los programadores contaban con las limitaciones de la máquina: memoria y velocidad de proceso. En el futuro también habrá limitaciones, sólo que estarán a un nivel infinitamente superior.

MARIO DE LUIS GARCIA



LANZAMIENTOS SEPTIEMBRE

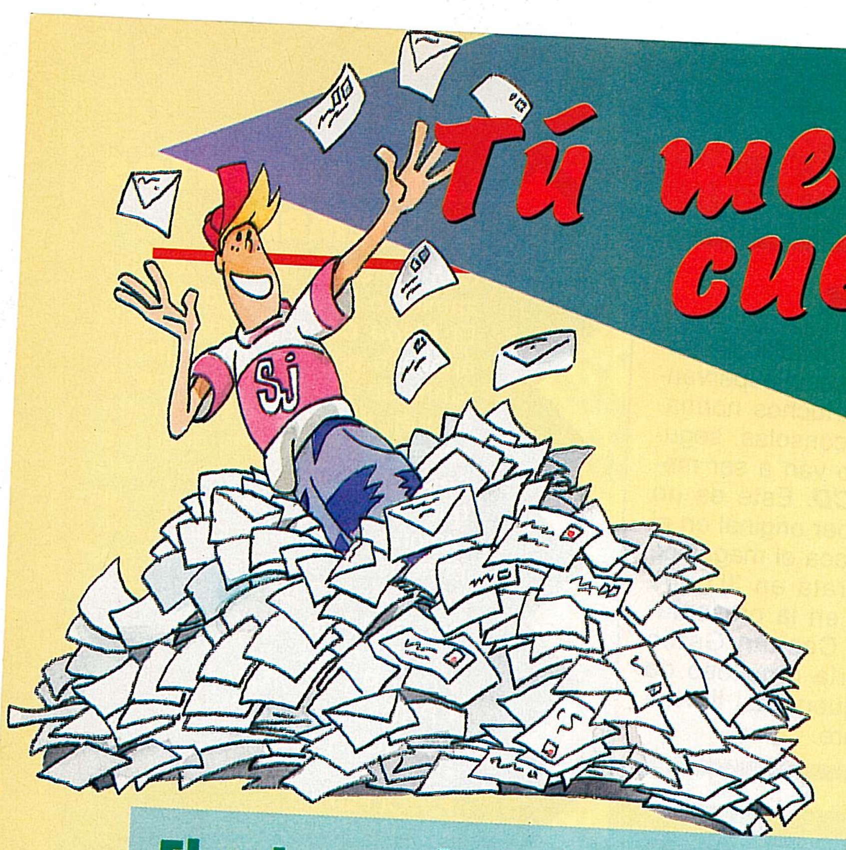
Cuando **Sega** planifica un lanzamiento lo hace a conciencia. El ***Mega CD*** saldrá a la venta apoyado por un número importante de títulos. El hecho de que en España se haya retrasado su lanzamiento unos meses ha servido también para que se hayan seleccionado los mejores programas para acompañarle en su botadura. Estos serán los *CD games* para el esperado 17 de septiembre:

- SOL FEACE
- COBRA COMMAND
- PRINCE OF PERSIA
- JAGUAR XJ220
- SHERLOCK HOLMES
- WOLFCHILD
- TERMINATOR CD
- ROAD AVENGER
- NIGHT TRAP
- ROBO ALESTE
- FINAL FIGHT
- TIME GAL
- CHUCK ROCK
- DRACULA
- SEWER SHARK
- THUNDER HAWK
- HOOK
- BATMAN RETURNS
- ECCO THE DOLPHIN
- WING COMMANDER
- SONIC CD
- DUNE
- MUSIC VIDEO 1: INXS
- NIGHT STRIKER
- CHUCK 2: SON OF CHUCK

LICENCIATARIOS

Las principales compañías de software –inglesas, francesas, americanas y japonesas– se han puesto manos a la obra para producir sus títulos más sobresalientes para el nuevo formato. El ***Mega CD*** estará *arropado* por empresas como: **Activision, American Laser Games, Core Design Limited, DMA design, Dynamix Inc, Gray Matter, Gremlin Graphics, Interplay, Loricels, Infogrames, Microprose, Namco, Psygnosis, Readysoft, Sierra On Line, Virgin Games, Electronic Arts, Krisalis Software, Westwood Studios** y **The Sales Curve Ltd.**

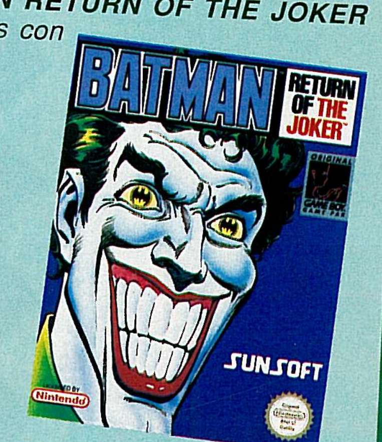
Tú me cuentas



El retorno de Batman

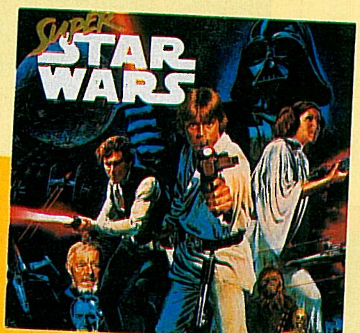
Queridos amigos de la mejor revista del mundo, os mando unos paswords de **BATMAN RETURN OF THE JOKER (Nintendo)** para que acabéis con este malvado villano.

NIVEL 1-2	MDRR
NIVEL 2-1	NMLL
NIVEL 2-2	NWKL
NIVEL 3-1	LGZQ
NIVEL 3-2	GPTW
NIVEL 4-1	GNXF
NIVEL 4-2	KHCN
NIVEL 5-1	QGVN
NIVEL 5-2	WBZT
NIVEL 6-1	FFHG
NIVEL 6-2	CKQG
NIVEL 7-1	GPZT



Pedro Antonio Fernández (Mazarrón, Murcia)

El influjo de la fuerza

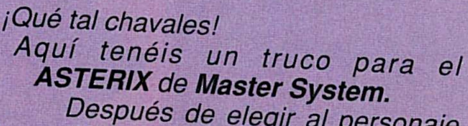


Colegas de SUPER JUEGOS, tengo los mejores trucos del ***SUPER STAR WARS*** *versión* ***Super Nintendo.***

- *En la pantalla de START GAME SELECT, pulsad:* ***AAAABBBBYXXX-XAYYYYB*** *cuando oigáis el grito del Jawa y podréis elegir el héroe. Si no sale a la primera apagad –no resetear– la consola y lo habréis conseguido.*
- *Después de hacer lo que ya os he explicado pulsad mientras estéis jugando en el Pad 2 los botones* ***L*** *y* ***R.*** *¡Estupendo menú!*
- *Luego aprieta el* ***START*** *en cualquier nivel y pasaréis al siguiente.*
- *En la fase del coche, después de haber realizado los demás trucos, pulsad en el segundo Pad,* ***ABXY*** *Y* ***SELECT.*** *Seréis invulnerables.*

Marcos A. Argudo (Sagunto, Valencia)

Están locos estos romanos



¡Qué tal chavales!
Aquí tenéis un truco para el ***ASTERIX*** *de* ***Master System.*** *Después de elegir al personaje hay una escena y suena una melodía. No toquéis nada. Cuando termine la canción aparecerá la palabra Asterix. ¡Cogedla, es una vida!*

César del Pozo (Segovia)

Las locuras de Sonic

Hola Joy y Mix, os envío este fabuloso truco para elegir fase en el cartucho ***SONIC 2*** *de* ***Game Gear.*** *Pulsa durante la introducción del juego, antes de la pantalla de título, los botones* ***START, 1*** *y* ***2*** *y, a continuación, realiza círculos con el botón* ***D*** *(direccional) hasta que oigas un tintineo. Te encontrarás entonces delante de una pantalla de fondo naranja en la que aparecerán todas las fases del juego. Dirige con el mando unos corchetes hasta la fase que desees y presiona el botón* ***2.***



Pedro Díaz San Miguel (Salamanca)

Taz el invencible



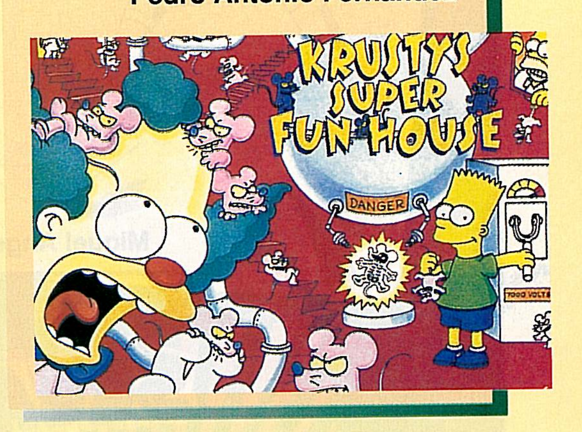
Mix, te envío un estupendo truco veraniego y súper refrescante del juego **TAZMANIA** de **Master System II.**
En la primera pantalla os encontraréis con un muelle, saltad hacia él y os subiréis a una nube. Encontraréis una bomba, tíradla con el remolino, saltad hacia la izquierda y habrá otra nube que tendrá una nueva vida. Más adelante hay un pollo y una cuesta hacia abajo. Debajo de donde está el pollo hay una columna horizontal de hierba a la izquierda, saltad hacia ese lado y os encontraréis otra vida. Cuando la cojáis, mataos repetidamente y podréis coger todas las vidas que queráis. Espero que os sirva de mucho este súper truco. Un abrazo de vuestro amigo:

Antonio José Expósito Ubeda (Almería)

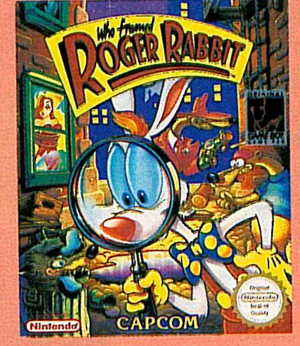
Cuidado con esos roedores

Qué tal amigos. Con este código podréis abrir todas las puertas de cada nivel en el cartucho de **KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE** para **Super Nintendo.**
En la pantalla de los passwords, teclea un espacio y, a continuación, marca el código **_JOSHUA_**, (guarda un espacio antes y otro después) y, posteriomente, pulsa **START.** Con este truco podrás entrar en cualquier puerta. Una vez en el juego, uiliza los botones **L** y **R** para rellenar la tarta de energía.

Pedro Antonio Fernández



Un consejo marchoso



Cómo estáis amigos consoleros. En esta carta van algunas contraseñas para el cartucho **ROGER RABBIT** de **Game Boy:**
Nivel 2: DLT3Q4B4
Nivel 3: GPLDMSRC
Nivel 4: MMCFGWXJ
Nivel 5: BGQTVKIP
Nivel 6: RTIBWN43

Natalia García López (Asturias)

Cóctel de passwords

THE ADDAMS FAMILY (Super Nintendo)
Con el password **BLJRI**, obtendrás cinco corazones de energía, 35 vidas, a tío Fester, abuela, Wednesday y Pugsley.

TURRICAN (Game Boy)
En la pantalla de opciones pulsa **A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.** En lugar de "START" aparecerá "CHEAT" y, seleccionándolo, lograrás inmunidad durante todo el juego.

Manuel Luque Ruiz (Silla, Valencia)

¿Quién da más?

Hola, os mando algunos trucos y passwords para los siguientes juegos:
MICKEY MOUSE SCAPADE para **Game Boy:**

Nivel 2: TEST
Nivel 3: GAME
Nivel 4: SHIP
Nivel 5: RACE
Nivel 6: WORD
Nivel 7: SHOP
Nivel 8: SIZE
Nivel 9: QUIZ
Nivel 10: DOLL
Nivel 11: DATE
Nivel 12: ZOOM
Nivel 13: DISK
Nivel 14: GOLD
Nivel 15: ZERO
Nivel 16: FIRE
Nivel 17: ROOT
Nivel 18: READ
Nivel 19: TAPE
Nivel 20: UNIT
Nivel 21: SONG
Nivel 22: TYRE



PRINCE OF PERSIA para **Master System II:** introduce el código **-PHEJEX-** y llegarás a la Torre Final con 30 minutos.

MASTER OF DARKNESS para **Master System II:** en la pantalla de presentación pulsa **1, 2** y **arriba** para acceder a la pantalla de opciones.

Daniel Rodríguez Martín (Toledo)

El ta



Miguel Angel Naranja

Colegio La Salle
Gracias a todos los que firmáis este dibujo. Vuestra imaginación marchosa se merece un lote de premios que vuela hacia el colegio

Francisca González

Daniel Piñero

Gui

blón



David González

Antonio Hermida

llermo Pérez

Pedro Manuel Fernández

René Antón Macone

Los súper del mes



canadian HIT CONSOLAS

MASTER SYSTEM

1. STREETS OF RAGE ↑
2. LEMMINGS ↑
3. RENEGADE ↑

super juegos GLOBAL GLADIATORS

super juegos ASTERIX

GAME GEAR



1. TOM & JERRY ↑
2. MICKEY MOUSE 2 =
3. SONIC 2 ↑

super juegos EVANDER HOLYFIELD

super juegos STREETS OF RAGE

SUPER NINTENDO

1. TINY TOONS =
2. SUPER STAR WARS =
3. PRINCE OF PERSIA =

super PUSH OVER

NINTENDO



1. SUPER MARIO BROS. 3 =
2. GOAL 2 ↑
3. SPIDERMAN AND THE SINISTER SIX ↑

super PARASOL STARS

super juegos PUSH OVER

super juegos PARODIUS



super juegos WIZARDS AND WARRIORS

GAME BOY

1 SUPERMARIO LAND 2 =

2 SUPERMARIO LAND 1 =

3 STAR WARS =

super juegos JOE & MAC

super juegos TOP GUN



MEGA DRIVE

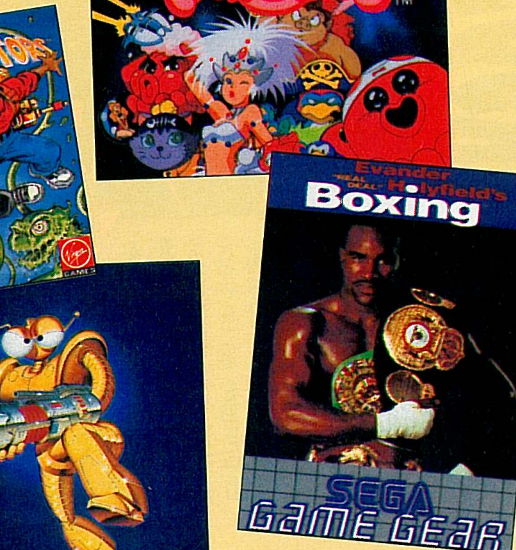
1 FLASHBACK ↑

2 COOL SPOT ↑

3 TINY TOONS =

super juegos FATAL FURY

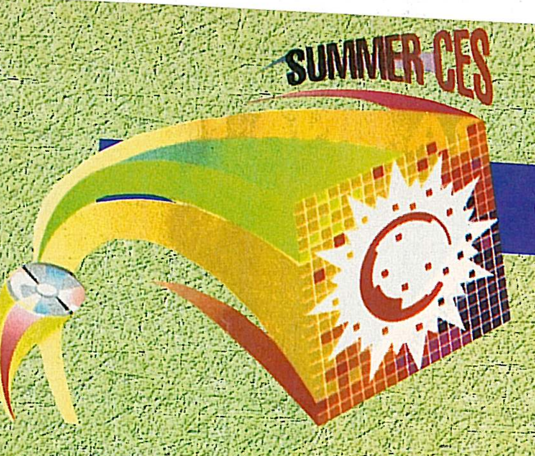
super juegos SUPER KICK-OFF



Queridos jugones,
a partir de este número os ofrecemos un interesante regalo que no debéis pasar por alto: un magnífico descuento de **500 pesetas** en **TODOS** los cartuchos que aparecen en nuestra sección de **HITS.** Además, para que vuestra elección sea más amplia, hemos incluido dos juegos recomendados por los que sentimos debilidad. Apresúrate, rellena este cupón correctamente y envíalo o acude a cualquier centro **CANADIAN** para aprovechar esta ocasión única.

No se admitirán fotocopias y sólo será válido un cupón por cartucho

Nombre.................................... Apellidos....................................
Dirección....................................
Población.................................... Provincia....................................
C. Postal.................................... Teléfono....................................
Fecha de nacimiento.................................... Modelo de orden...
o consola que posees....................................
Título de cartucho....................................
Gastos de envío: 250 p...



NOMBRES PROPIOS

El mes pasado os adelantamos algunas de las novedades más importantes presentadas por Sega y Nintendo en el Summer CES'93. Ahora le toca el turno a las compañías productoras de software para las dos casas niponas. Los llamados *third partie licencees* brillaron con luz propia en la última reunión del Consumer Electronic Show, que tuvo lugar en Chicago.

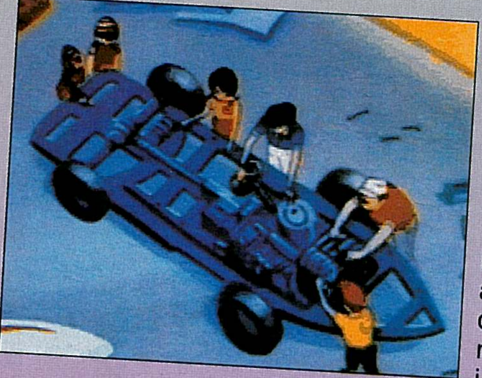
PELE VERSUS BUBSY

ACCOLADE

Lo más destacable de esta casa son los nuevos juegos para la consola ***Super NES*** con una misma temática: los deportes. El primero es un trepidante juego de hockey protagonizado por una de las más grandes estrellas de la liga americana. BRETT HULL HOCKEY recoge toda la esencia de este deporte jugado sobre hielo.

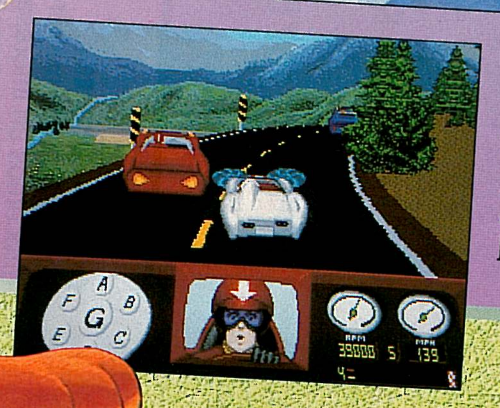


Sus excelentes gráficos tridimensionales ayudan a dar un mayor realismo al apasionante desafío que representa el introducir un *puck* en la portería rival.



La casa Accolade ha apostado fuerte por los juegos deportivos. Fútbol y Hockey lucharán en popularidad con su gran estrella: Bubsy.

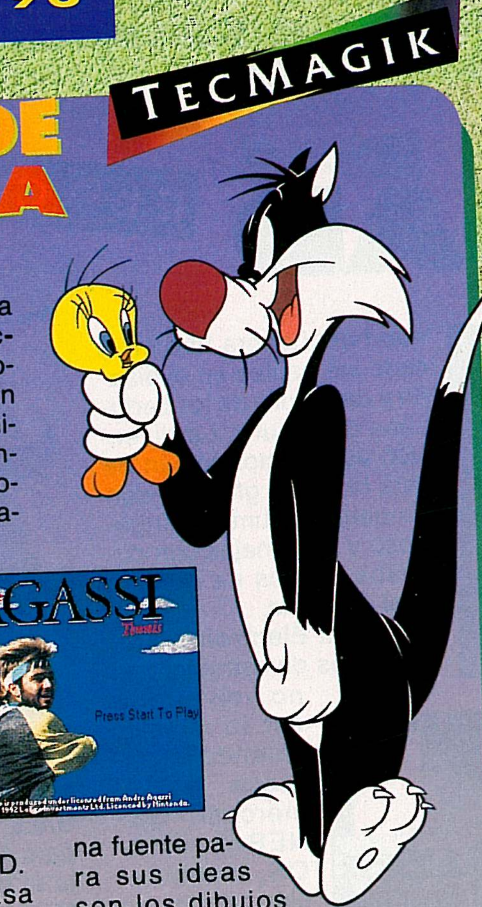
El otro juego deportivo que, a buen seguro, dará mucho que hablar, es el PELE!. Protagonizado por la más conocida estrella del fútbol internacional de todos los tiempos, destaca por su realismo y por su jugabilidad.





TECMAGIK

JUEGOS DE PELICULA



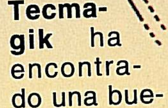
La irrupción de la prestigiosa firma estadounidense **Tecmagik** en el mundo de las consolas es un motivo de satisfacción para todos los usuarios. En Chicago presentaron juegos de indudable calidad con un nexo común, el atractivo de los personajes protagonistas: Steven Seagal, la Pantera Rosa y André Agassi.

STEVEN SEAGAL está basado en las habilidades bélicas del actor americano. El juego versa sobre artes marciales y está dotado con 16 megabits de memoria, lo que permite desarrollar la acción en 3D.

Con ANDRE AGASSI la casa norteamericana penetra en el mundo del tenis con una de sus figuras más carismáticas. Pese a tener solamente 8 megabits de memoria, el juego desarrolla todos los aspectos del deporte de la raqueta en su justa medida, con un toque de acción.

Otro terreno donde **Tecmagik** ha encontrado una buena fuente para sus ideas son los dibujos animados. Entre otros, han escogido a SILVESTER AND TWEETY para protagonizar una aventura en la que el gato intenta continuamente comerse al pobre *canarito* y que, gracias a sus 16 megabits, puede considerarse como un episodio de *Looney Tunes*. Por último, la Pantera Rosa campeará a sus anchas por el cartucho PINK GOES TO HOLLYWOOD para las dos consolas grandes de **Sega** y **Nintendo**. El famoso felino tendrá que pasar un buen número de pruebas durante 12 niveles.









Disney's Aladdin

La casa británica Virgin se vistió de gala para la presentación de su estrella, todavía en desarrollo, ALADDIN. Para la confección de este juego de *Mega Drive* se ha creado un fuerte grupo en el que, además de la citada compañía, han colaborado dos de las empresas más fuertes en informática de entretenimiento: Sega y Walt Disney. Los últimos pusieron sus dibujantes, los japoneses la tecnología y Virgin los programadores.

Las fases del juego que estaban finalizadas apuntan a que este cartucho llegará a convertirse en un clásico.



Dentro de muy poco tiempo estará en el mercado THE JUNGLE BOOK, juego en el que la filosofía de Disney se plasma en todo su esplendor.

Otro de las apuestas fuertes de Virgin es YOUNG MERLIN, basado en la historia del mago de Camelot, antes de su encuentro con el Rey Arturo.

La entrada de Virgin en la producción de programas para *Sega CD* es, una gran noticia. Juegos como THE TERMINATOR, DUNE I o ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR, estarán muy pronto entre nosotros.





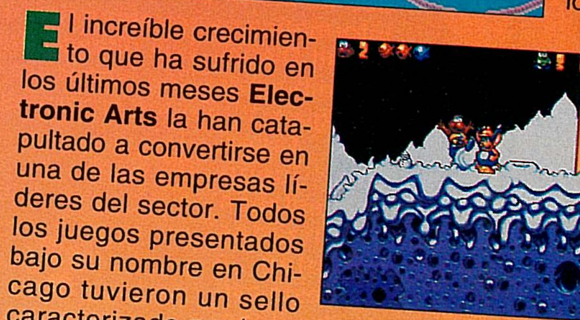


SELLO DE CALIDAD

ELECTRONIC ARTS



El increíble crecimiento que ha sufrido en los últimos meses **Electronic Arts** la han catapultado a convertirse en una de las empresas líderes del sector. Todos los juegos presentados bajo su nombre en Chicago tuvieron un sello caracterizado por la calidad y el buen hacer.



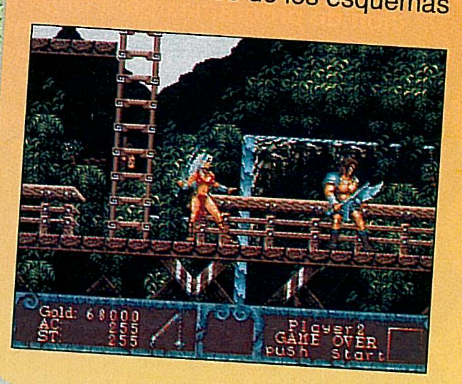


El programa estrella, y que no dudamos dará mucho que hablar, es HAUNTING STARRING POLTERGUY. Se trata de la primera aventura gráfica para la consola ***Mega Drive*** y está protagonizada por un joven fantasma, cuya misión es aterrorizar a una familia mafiosa que terminó con sus andanzas en el mundo de los vivos. Una verdadera joya con 16 megabits que romperá muchos de los esquemas que hasta ahora han marcado las pautas en el diseño y desarrollo de los cartuchos del futuro. La diversión es el factor común de esta historia: gráficos con simpatía, argumento ingenioso y personajes con curiosos toques de humor. Casi un cómic.

Gracias a **Electronic Arts** los juegos de estrategía ya no volverán a ser lo mismo. Cuando aparezca en el mercado GENERAL CHAOS, combinación técnica de ingredientes tan sabrosos como el humor, la inteligencia, la estrategía bélica o los historias de dibujos animados, se habrá dado un salto cualitativo increíblemente divertido y jugable.



Uno de los personajes emblemáticos de **Electronic Arts**, JAMES POND, vuelve al ataque con la tercera parte de sus aventuras. En ella, el mundo se ha convertido en queso, yogur y otra clase de alimentos. Sólo el famoso pez puede resolver el problema.



Más juegos: 2020 SUPER BASEBALL, conversión del famoso título para ***Neo Geo***, en el que se simula el futuro del deporte del bate; MUTANT LEAGUE HOCKEY, un capítulo más en la ya larga saga de juegos deportivos protagonizado por mutantes; TECNOCLASH, una aventura galáctica y futurista con toques de rol; B.O.B., versión para la consola grande de **Sega** del aclamado programa desarrollado en un principio para la ***Super NES*** y, por último, BLADES OF VENGEANCE, un clásico arcade de plataformas sin demasiadas pretensiones.



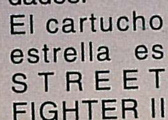
CAPCOM®

GOLPE DE EFECTO

La compañía japonesa **Capcom** no sólo fue la que más productos presentó, sino que, además, eran los más interesantes. Continuando con su filosofía de especialización, el desarrollo de sus programas es única y exclusivamente para todos los sistemas de la firma **Nintendo**.



En lo referente a ***Super Nintendo*** os esperan un montón de novedades.



El cartucho estrella es STREET FIGHTER II TURBO, una versión mejorada del famoso juego de lucha. Con 20 megabits –primer juego con esta memoria– ha conseguido mejorar todos los fondos, scrollings y, sobre todo, los efectos sonoros. Los nuevos movimientos incluyen la bola de fuego de Chun Li, táctica de teletransporte yoga de Dhalsim, super sumo press de Honda, patada huracán media de Ken y Ryu, bola vertical de Blanka y patada lineal de Zangief.



Un juego que cautivará a los amantes del rol es EYE OF THE BEHOLDER, pasado a cartucho tras su éxito en ordenadores.

La licencia para realizar la versión de ***Super NES*** de ALLADIN ha sido concedida por Disney a **Capcom,** con lo que habrá dos versiones diferentes del juego en el mercado. Las comparaciones con la de **Virgin** van a ser inevitables.

La última novedad, todavía en desarrollo, será la nueva entrega de MEGA MAN X en su primera aparición en la 16 bits de **Nintendo**. Ofrece una resolución gráfica con 32,000 colores.

En ***NES*** destacan las segundas partes de DUCKTALES y CHIP'N DALE: RESCUE RANGER, con personajes de Disney como protagonistas. También siguiendo la saga llega MEGA MAN 6. En ***Game Boy*** aparece la cuarta entrega de MEGA MAN y la segunda parte de DUCKTALES.



Acclaim

EXITO SEGURO



Acclaim anunció a bombo y platillo la presentación de su último y más esperado juego, MORTAL KOMBAT. A partir de septiembre podremos disfrutar de las versiones para las grandes y las portátiles de Sega y Nintendo y, sólo en Europa, una versión para *Master System*. Cómo no, se espera el lanzamiento para *Sega CD*, que desarrollará al máximo todas las posibilidades de este juego. El cartucho es una traducción a 16 megabits de la recreativa que ha recorrido el mundo cosechando un gran éxito.



Otro lanzamiento, también basado en una *coin up* es NBA JAM, para los sistemas de 16 bits y portátiles de Sega y Nintendo. En las versiones para las consolas grandes es posible escoger entre 54 jugadores de la liga profesional americana y todo ello con 256 colores.



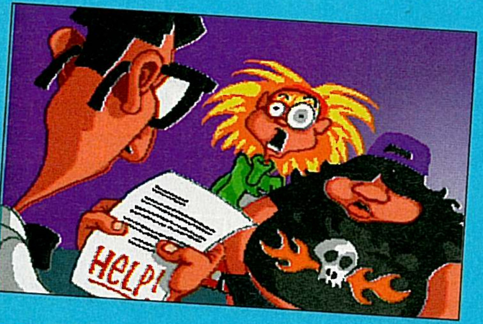
Acclaim ha cosechado éxitos importantes gracias a sus cartuchos de Los Simpsons. Su última aventura para *Super NES* y *Game Boy*, y y para *Mega Drive* y *Game Gear* es ITCHY & SCRATCHY: TEED OFF, dentro la línea humorística de sus predecesores, pero con más jugabilidad.

A EXAMEN

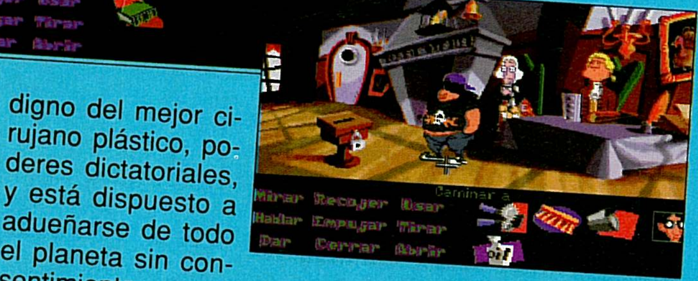
ORDENADORES

Day of the tentacle

Esta nueva aventura constituye la segunda parte del programa MANIAC MANSION, que tanto éxito cosechó entre los ususarios de PC. Esta creación de **Lucas Arts,** autores entre otros de las peripecias de INDIANA JONES o MONKY ISLAND, reúne las condiciones necesarias para seguir la triunfal andadura de su predecesor.



Uno de los tentáculos protagonistas de MANIAC MANSION ha asumido, tras un cambio de imagen digno del mejor cirujano plástico, poderes dictatoriales, y está dispuesto a adueñarse de todo el planeta sin consentimiento, por supuesto, de sus habitantes.



Tras este argumento se ocultan unos maravillosos gráficos (tipo cómic) que, unidos a una increíble presentación con voces digitalizadas, otorga al juego los ingredientes adecuados para asegurar un buen entretenimiento. Pero, por si esto no fuera suficiente, el sonido emplea el sistema *I Muse* que acompaña a la melodía según avanza el jugador en la trama. Un programa muy recomendable para los amantes de las aventuras gráficas, en un intento por acabar con las tediosas tardes veraniegas. Porque no sólo de televisión vive el hombre.

GENERO:	Av. Gráfica (PC)
INTERES:	94
GRAFICOS:	97
SONIDO:	95
ORIGINALIDAD:	83

TASK FORCE

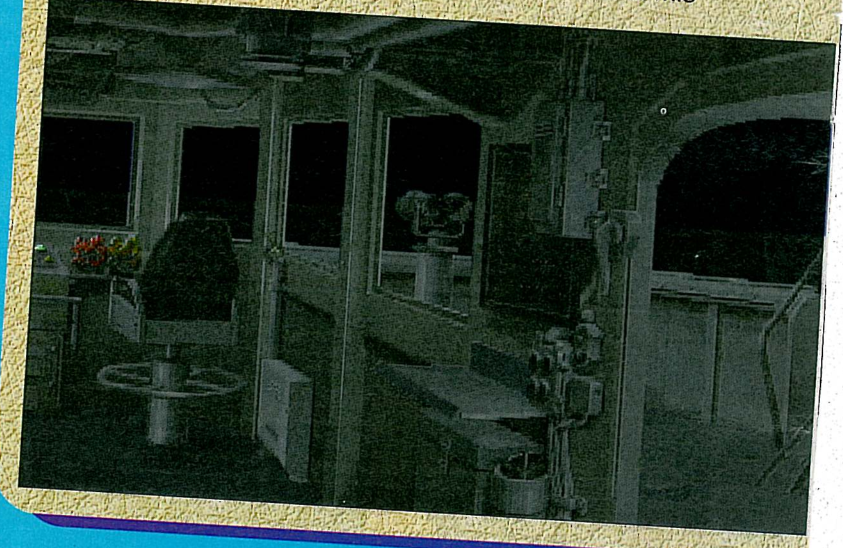


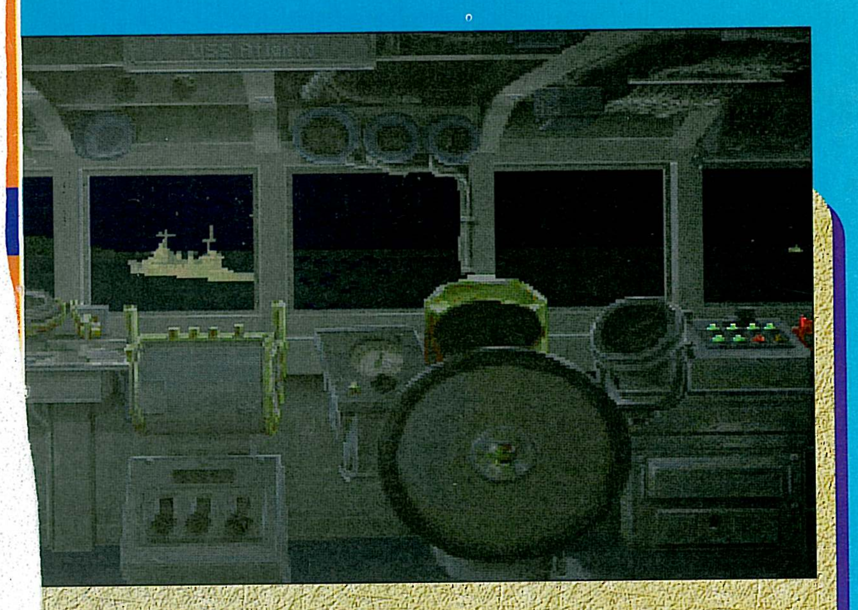
En el sur del Pacífico, norteamericanos y nipones protagonizaron uno de los episodios más importantes de la II Guerra Mundial.

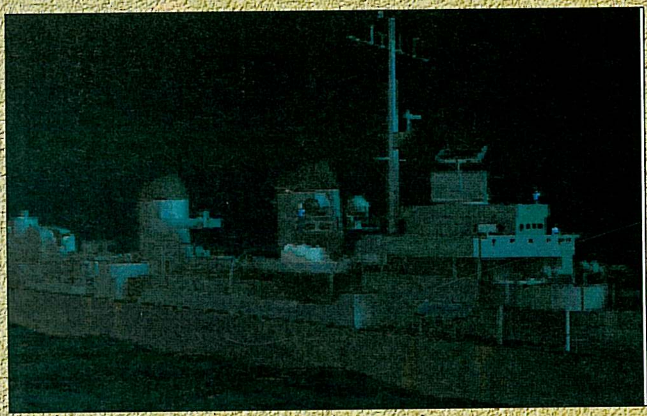
La acción del juego se desarrolla en el Sur del Pacífico hacia 1942, en plena II Guerra Mundial. El enfrentamiento entre japoneses y norteamericanos se ha desatado definitvamente por el control de aquellas tierras.

Este simulador naval de superficie está basado en hechos reales, comentados por militares que participaron directamente en el conflicto bélico.

Los magníficos programadores de **Micro Prose** se han superado con este gran juego, continuando con el excelente sabor de boca dejado por anteriores simuladores de la mis-







Los gráficos y el sonido poseen una magnífica calidad, que te ayudarán a sumergirte en una increíble odisea naval.

ma casa como GRAND PRIX CHALLENGE (Fórmula 1), SILENT SERVICE (submarinos), F19 (aviones) y GUNSHIP 2000 (helicópteros).
Los gráficos son extraordinarios por sus impresionantes detalles a base de polígonos rellenos sombreados. El sonido es fascinante y está dotado de unas altas dosis de realismo.
Los efectos de las explosiones y las columnas de agua te trasladarán a aquellos acontecimientos históricos, fundamentales para entender el devenir de este siglo. La originalidad de **TASK FORCE** descansa en la escasez de simuladores navales existentes en el mercado.

GENERO: Simulador (PC)	
INTERES:	93
GRAFICOS:	94
SONIDO:	84
ORIGINALIDAD:	87

Buzz Aldrin's race into space

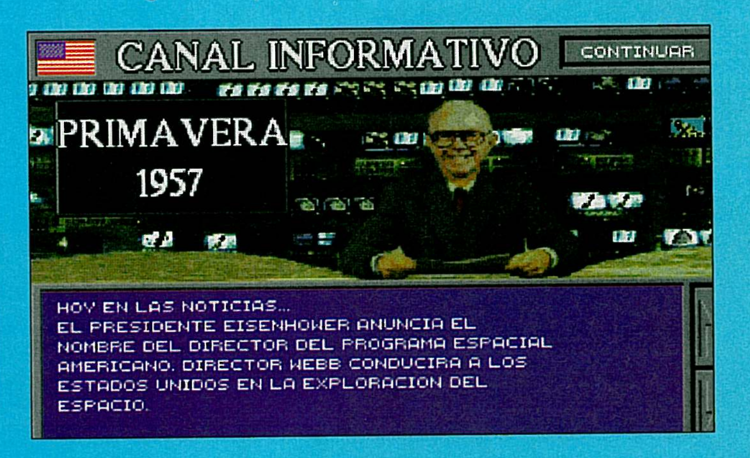


Este simulador te permitirá dirigir la estrategia de un determinado país en su lucha por dominar la carrera espacial en dura pugna con otras potencias internacionales. La competencia es muy fuerte, pero tu habilidad para crear una infraestructura adecuada en este campo puede resultar vital para regresar a la Tierra, tras un alunizaje increíble, como ganador de este interesante juego.
Sentado delante de tu monitor, te sentirás plenamente identificado con los máximos dirigentes políticos mundiales. Tendrás que adoptar una serie de trascendentales medidas (compra de cohetes, entrenamientos de astronautas, perfección de nuevas tecnologías...) para diseñar un plan adecuado y lanzarte a la conquista del espacio exterior.
Este programa, presentado en la ECTS de Londres en septiembre de 1992 por el conocido astronauta Aldrin, consta de un total de 40 misiones diferentes que aportan al juego una gran variedad de opciones. Los gráficos poseen una enorme calidad basada en animaciones y fotografías digitalizadas. Durante un momento podrás vivir la emoción de pisar por primera vez la superficie de la Luna, emulando aquel histórico acontecimiento acaecido en 1968



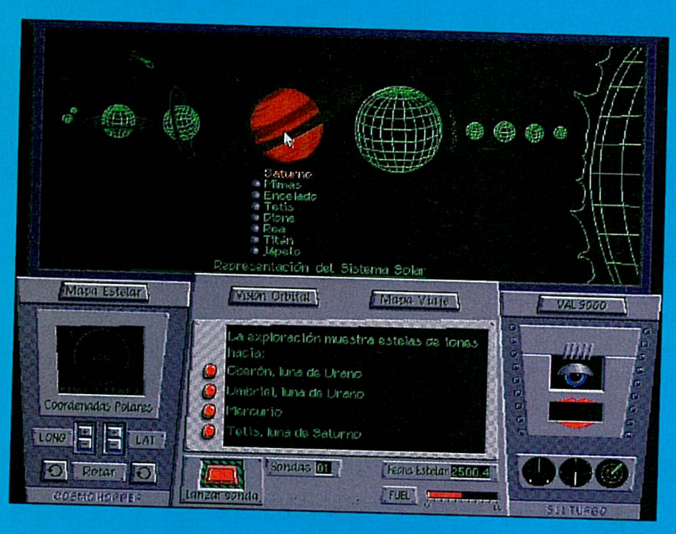
Este simulador de estrategia te permitirá crear tu propia guerra de las galaxias.

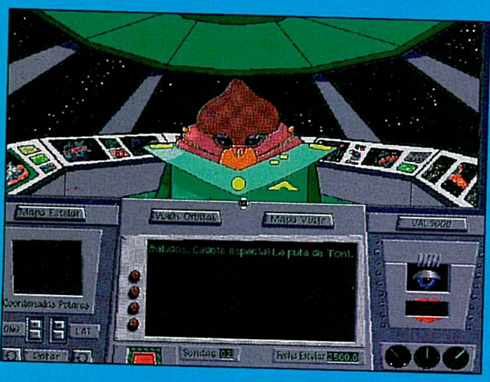
GENERO: Estrategia (PC)	
INTERES:	86
GRAFICOS:	90
SONIDO:	83
ORIGINALIDAD:	87





¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el Cosmos!



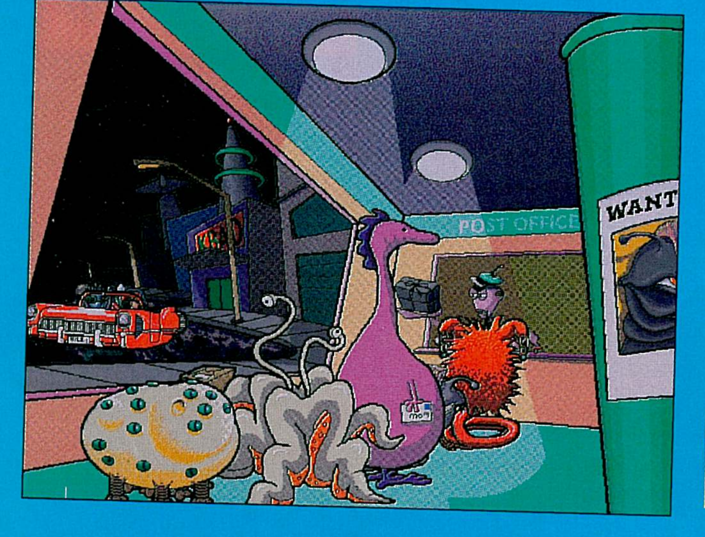




La conocida delincuente y su banda de forajidos regresan al mundo de los ordenadores con una nueva aventura. Tras cometer sus fechorías por el mundo o por el tiempo, ahora la villana y sus secuaces se dedicarán a saquear el sistema solar, implantando nuevamente el caos y el miedo allá por donde pasan. Como siempre la agencia de detectives ACME, a la que tú perteneces, será la encargada de desvelar las intrigas de esta novedosa trama en el más puro estilo del cine negro.

Para detener a tan astutos canallas, será imprescindible obtener pruebas contundentes de su culpabilidad, que encontraréis con ayuda del ordenador VAL rastreando los parajes más recónditos del espacio. Los indicios acusadores están basados en datos históricos proporcionados por vuestro propio PC. Sin embargo, no debéis desdeñar la inestimable ayuda aportada por el manual que acompaña a este programa.

Los gráficos son interesantes, tal y como sucedió con las anteriores versiones, aunque el desarrollo del juego resulta ya, en ciertos momentos, demasiado repetitivo.



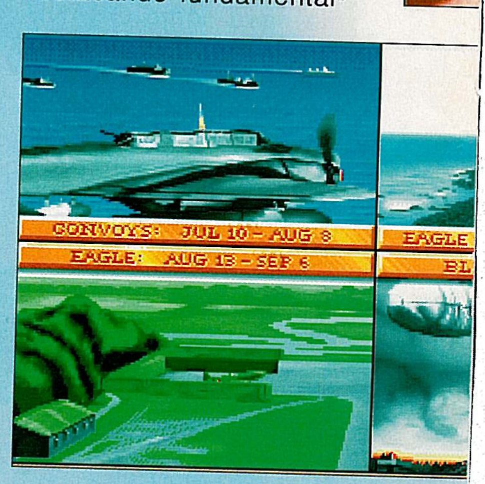
GENERO: Reflexión	(PC)
INTERES:	68
GRAFICOS:	87
SONIDO:	80
ORIGINALIDAD:	42

REAC[...] THE S[...]

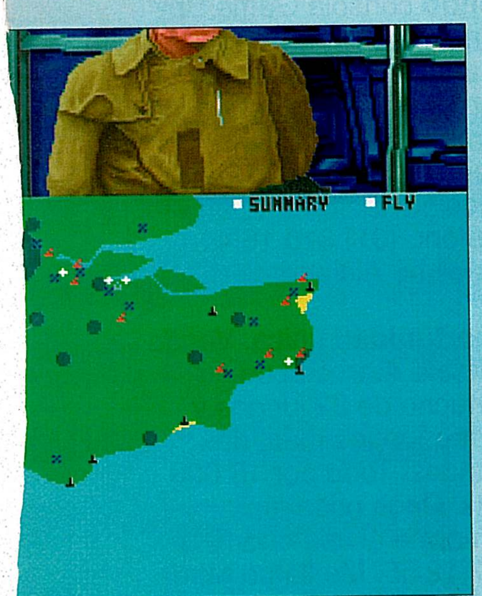


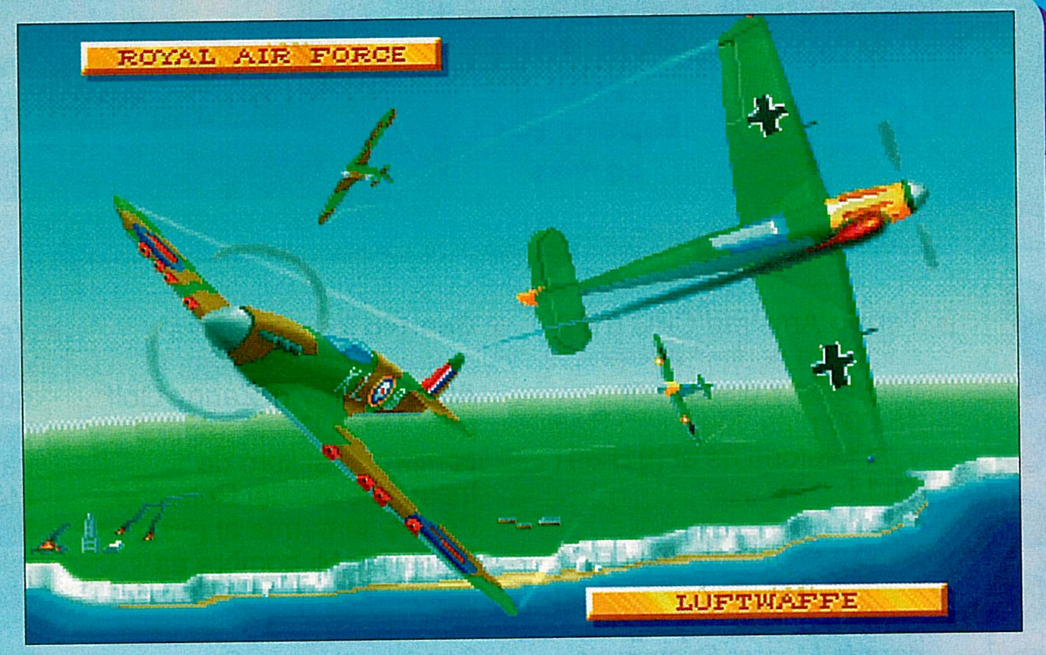
Si deseas emular las hazañas de aquellos míticos aviadores que participaron en la II Guerra Mundial, con este simulador de vuelo podrás ejecutar magníficas acrobacias aéreas al más puro estilo de los pilotos de la RAF o la Lutwaffe.

El programa aporta un elevado número de opciones, destacando fundamental-



H FOR
SKIES

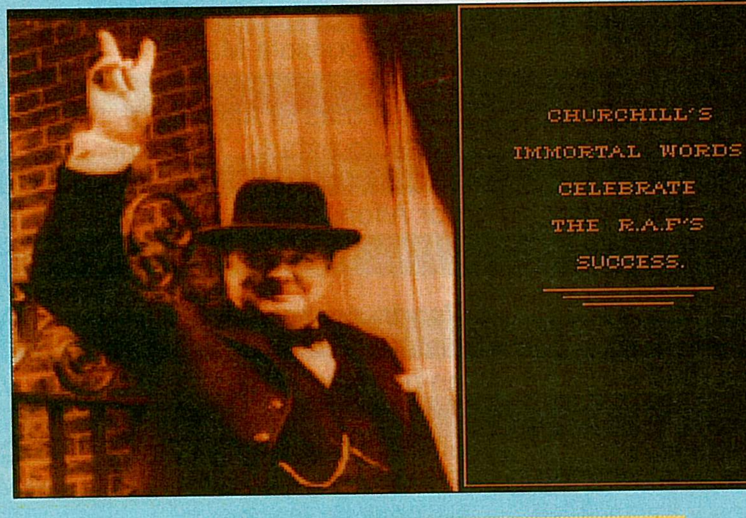




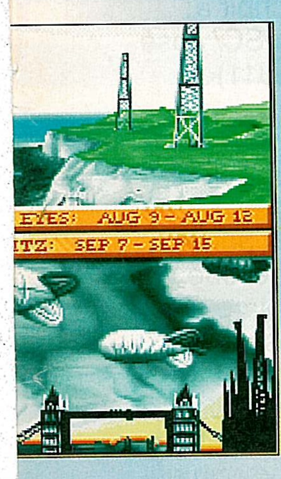
mente dos: la observación de la nave desde variadas perspectivas y el control a través del piloto automático. El objetivo del juego reside en conseguir el triunfo en esta gran contienda bélica, eligiendo tu inscripción en uno de los dos bandos rivales.
Los gráficos se limitan a cumplir su función de entretener a los usuarios. El sonido viene determinado por un constante rugir de motores y explosiones que ayudan a introducirse plenamente en la acción. Un tradicional simulador de vuelo que será acogido con entusiasmo por los incondicionales de este tipo de programas, aunque resulta aconsejable leerse el manual para obtener el máximo rendimiento del juego.







El continuo rugir de motores y el realismo de las explosiones te ayudan a vivir con toda intensidad un combate en las alturas.



El objetivo del juego reside en obtener importantes victorias aéreas para decantar el curso del conflicto bélico.

GENERO: Simulador (PC)	
INTERES:	73
GRAFICOS:	81
SONIDO:	71
ORIGINALIDAD:	57

Sección coordinada por A. Greppi





- **Vendo** Amstrad CPC 6128 color con convertidor de televisión y discos por 45.000 ptas. Me llamo Raúl y mi teléfono es el (91) 891 71 17.

- **Vendo** el mando maverick 1 por 8.000 ptas o lo cambio por 2 ó 3 juegos para la Master System de Sega, según cuáles sean. Pregunta por Vicente en el teléfono (948) 75 75 61.

- **Cambio** la consola Nintendo más dos mandos y cinco juegos (Megaman 3, Dragon´s Lair, Iron Sword, The Flintstones y Shadow Warriors III), por la Mega Drive, un mando y tres juegos (Sonic II, Global Gladiators y Mickey y Donald). Llamar al teléfono (925) 41 60 57. Preguntar por César o Moisés.

- **Vendo** el juego Tetris para la Game Boy por 1.500 ptas. Llamar fines de semana a partir de las 12:00h. Me llamo Borja y mi teléfono es (947) 23 61 18.

- **Vendo** o cambio Atari 2600 con132 juegos y joystick Gunshot 2 con autofire por 7.000 ptas o por una Master System II con juegos. Para más información llamar a Ricardo al teléfono (957) 26 68 18 de 10:00h a 14:00h.

- **Cambio** los siguientes juegos: Alisia Dragon, el Afterburner y el Zanny Golf para Mega Drive. También compraría el libro de Instrucciones del Robocop. Podéis llamarme al (981) 58 32 84. Mi nombre es Juan Pablo.

- **Cambio** el juego Super Castlevania IV de Super Nintendo por el Dragon's Lair. Es urgente Llámame al (96) 537 47 58 y pregunta por Juan.

- **Vendo** la consola Nintendo con cinco juegos, Kit de limpieza, joystick y dos mandos por 32.000 ptas. Me llamo Miguel y mi teléfono es (96) 544 40 38.

- **Vendo** consola Master System II con cuatro juegos más el Alex Kidd. Perfecto estado. Todo por sólo 8.000 ptas. Preguntar por Alfonso en el teléfono (91) 687 31 21.

- **Vendo** consola NES con pistola y 14 juegos. Todo en perfecto estado. Regalaría el Superstick-ultimate y el Game Genie. Precio a convenir. Mi nombre es Isaac y mi teléfono (981) 53 10 29.

- **Vendo** los juegos Street Fighter II y Turtle IV por sólo 10.000 ptas. Interesados llamar de 14:00h a 22:00h al teléfono (971) 65 90 00.

- **Vendo** consola Game Boy con 3 juegos y el adaptador a la corriente por 15.000 ptas o lo cambio por la consola Mega Drive más un juego. Podéis encontrarme en el teléfono (91) 315 16 41. Me llamo Alejandro.

- **Oportunidad** única. Vendo consola Atari con un cartucho de 32 juegos y cuatro juegos más, dos mandos. Todo por 15.000 ptas. Daos prisa en llamarme al teléfono (91) 647 12 55. Me llamo María

- **Vendo** consola NES con dos mandos y los juegos Mario Bros y Super Mario Bros 3. Muy buen precio. Llamadme por las noches a partir de las 20:00h al (93) 886 25 69. Mi nombre Rafael.

- **Busco** amigos para formar un club de Game boy, Nintendo, Super Nintendo y Mega drive. Escribir a: Antonio Guillamo. SC/ José Benlliure 100. (46011) Valencia.

- **Cambio** los juegos Super Mario Bros, el tetris y el Ghost and Goblins por el Double Dragon 3, el Joe y Mac Caveman Ninja o el Tom y Jerry. Todos para la NES. Quien esté interesado que llame de 19:00h a 22:00h al teléfono (967) 14 18 23 y pregunte por José María.





- **Cambio** los juegos Snoopy y Mickey Mouse II para Game Boy. Llamad al teléfono (91) 402 96 23 por la mañana, de 10:00h a 14:00h. Preguntar por Lucía.

- **Vendo** Master System II nueva, poco uso, con seis juegos: Asterix, Double Dragon, Wonder Boy, Ghouls´n Ghosts, Tedy Boy y Alex Kidd. Llamad al teléfono (968) 45 43 45. Preguntar por Pascual.

- **Vendo** consola Mega Drive con mando, jostyck y los juegos Shinobi, Quackshot, Klax y Carmen Sandiego por sólo 22.000 pesetas. Teléfono (93) 658 44 45. Preguntar por David.

- **Vendo** un ordenador Commodore 64 con más de 100 juegos, dos casettes y un joystick por sólo 25.000 pesetas. Llamad al (93) 815 89 46 desde las 17:00h hasta las 21:00 h. Preguntar por Iván.

- **Compro** juego Super tennis, Bazooka u otros juegos de Super Nintendo a 3.000 pesetas, discutibles, con caja e instrucciones. Llamad al teléfono (91) 726 23 74. Preguntar por Dario.

- **Cambio** el Teddy Boy y el Wonder Boy para la Master System II por algún juego de Game Boy. Llamad de 14:00h a 20:00h. Preguntar por Daniel. Teléfono (91) 733 20 38.

- **Vendo** consola Master System con dos pads y pistola más los juegos Wonder Boy in Monster Land, Moon Walker, Altered Beast, Tennis Ace y Rescue Mission. Todo por 25.000 pts. Teléfono (957) 53 44 66. Preguntar por Pedro.

- **Cambio** los juegos Batman y Golden Axe II por el Fatal Fury o el Ghostbusters (Mega Drive). Interesados llamar al (983) 23 16 95 y preguntar por Rubén.

- **Vendo** Master System II con dos mandos, pistola y siete juegos, entre ellos el Olimpic Gold. Tiene 3 meses de uso y sólo pido 25.000 ptas. Soy Darío y mi teléfono es (956) 87 35 68.

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LAS PAGINAS DE ESTA REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO STOP

SOLO PARA SOCIOS

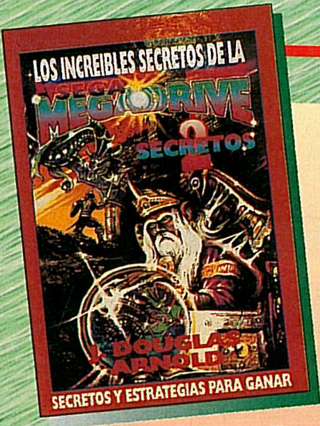
TEXTO ____________________

Nombre y apellidos ____________________
Domicilio ____________ Edad ______ Nº Socio ______
C.P. ________ Localidad ____________ Provincia ____________ Tlf.: ____________

Envía tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista Super Juegos. c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid.
Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES

Por **J. Pérez de Castro**

Libros



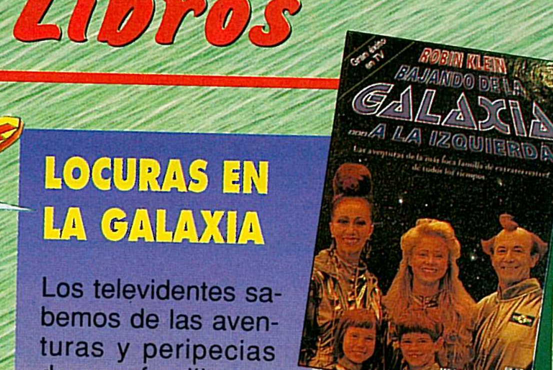
PARA QUE SAQUES MAS VENTAJA

Si juegas al QUACKSHOT y te encuentras en el Castillo de Drácula, en Transilvania, el segundo pistolero lleva una vida. Golpéale con la vara y recoge la vida cuando le adelantes. "Lo mejor de todo es que, si eres eliminado en algún momento, puedes volver hacia atrás y recuperar la vida".

Este es uno de los cientos de trucos que puedes encontrar en cualquiera de los dos volúmenes titulados **Los increíbles secretos de la Mega Drive.** En cada uno de ellos se estudian en profundidad 30 juegos distintos para la consola de 16 bits de Sega. Desde el BATMAN o el CASTLE OF ILLUSION, hasta el SHADOW DANCER o el SONIC THE HEDGEHOG. Terminarlos resulta ahora mucho más fácil, como también extraerles todo el partido posible, gracias a las guías completas de cada uno de ellos, los puntos débiles de guardianes y enemigos, las pantallas ocultas, y los códigos o claves secretas que se incluyen en cada capítulo.

Ambos volúmenes han sido escritos por J. Douglas Arnold, y cuentan con ilustraciones que ayudan a resolver problemas o a explicar algunos de los pasos que pudieran resultar más complicados.

LOCURAS EN LA GALAXIA



Los televidentes sabemos de las aventuras y peripecias de una familia estelar que tuvo que huir del inhóspito planeta Zygron para instalarse en la Tierra bajo el supuesto nombre de los Jackson. Son los personajes creados por Robin Klein para la serie **Bajando de la galaxia... a la izquierda**, que actualmente emite Antena 3 Televisión.

Este volumen recoge la historia de los cinco componentes de la más loca cédula familiar extraterrestre de todos los tiempos. Sus problemas comenzaron cuando Padre ganó la lotería por vigésimo séptima vez consecutiva. Su hija X decidió emigrar a nuestro planeta.

SORTEAMOS 50 LIBRO

¡SUERTE!

¡uno puede ser tuyo!

Sólo tienes que enviar el cupón con tus datos y la respuesta correcta y participarás en este sorteo que se celebrará ante notario el día 2 de septiembre de 1993. Debes enviarlo a:

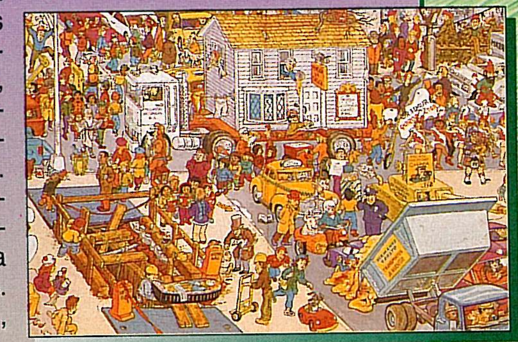
EDICIONES MENSUALES
Revista SUPER JUEGOS
O, Donnell, 13 - 28009 MADRID indicando
en una esquina del sobre
Sorteo libros Super Mario Bros.

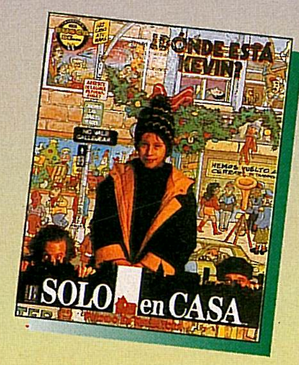
EVIDENTEMENTE NO ES UN JUEGO

Estamos acostumbrados a que musculosos héroes, humanos con injerencias genéticas, y que hasta periodistas, policías o arqueólogos salven el mundo. Que el mismo logro fuese conseguido por dos fontaneros se salía de nuestras cábalas hasta que llegaron Mario Bros. Curiosamente, Mario fue en sus principios un digno carpintero. Será la crisis o la reconversión, pero con su nuevo oficio se atreve a desafiar cualquier peligro.
Basándose en el guión cinematográfico de Parker Bennett, Terry Runté y Ed Solomon, el autor Todd Strasser narra las aventuras de los dos hermanos italianos contra el malvado Koopa y sus pérfidos Goombas. La acción transcurre en un mundo secreto y subterráneo bajo la ciudad de Nueva York. Allí es donde el antagonista de nuestros héroes quiere expandir su poder hasta convertirse en amo del planeta.
Si la película no es un juego, el libro, evidentemente, tampoco, pero da la sensación de que nos introducimos dentro de un cartucho cuando lo leemos. Unicamente, faltan los efectos especiales.

BUSCANDO A KEVIN

Siguiendo los parámetros establecidos por Wally, el reto pasa ahora por encontrar a Kevin. Ediciones B ha publicado esta adaptación a papel de las aventuras del personaje interpretado por Macauly Culkin, y centradas en sus peripecias vividas en la ciudad de Nueva York. **Solo en casa 2** es el reto y, ya sabes, el muchacho también lleva gorro de lana y guantes. A simple vista, dar con su paradero en una ciudad que supera los 15 millones de habitantes, parece una empresa bastante complicada. No desesperes, la pareja de *Ladrones Mojados* dieron con él muy cerca de Central Park y sabemos de buena tinta que tú eres mucho más listo que estos delincuentes.





OS DE LA PELICULA

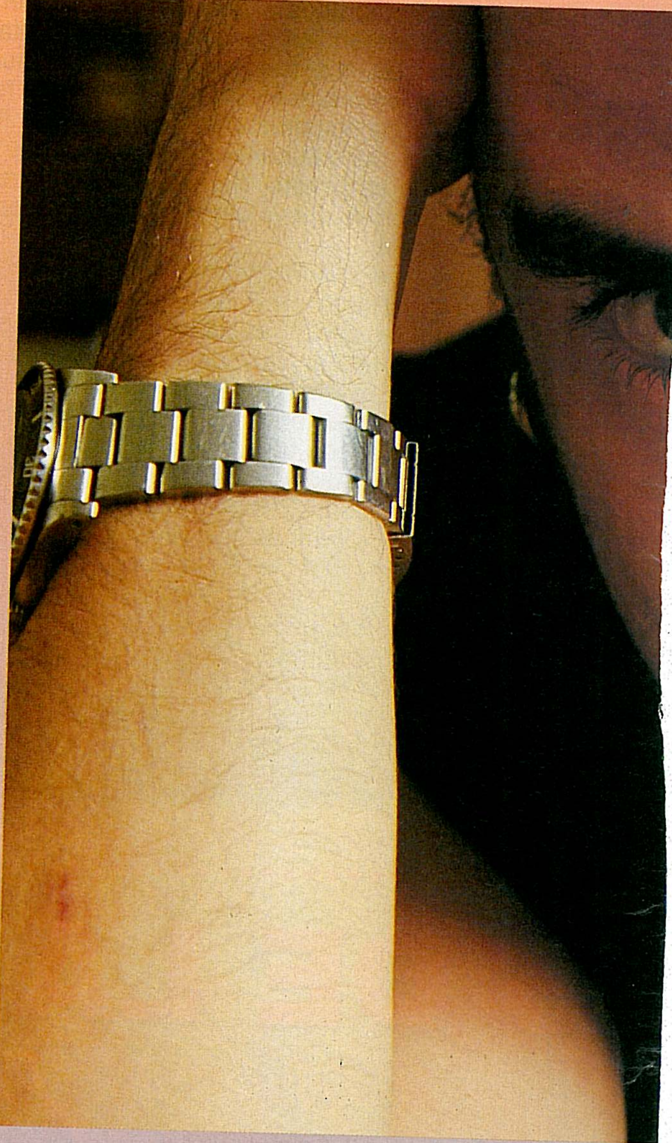
SUPER MARIO BROS

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Población..............................Provincia...
C.Postal................................Teléfono..
Fecha de Nacimiento...
Modelo de ordenador o consola que posees..
¿Quién es el autor del libro? ....

• El nombre del ganador del sorteo se publicará en la revista del mes de octubre de 1993
• El hecho de participar en este sorteo implica la aceptación total de sus bases
• No se admitirán fotocopias del cupón • Se tendrá en cuenta la fecha del matasellos

Dale marcha

"MIENTRAS RESPIREMOS", NUEVO LP DE LOQUILLO



Siempre seré fiel a mi generación

José María Sanz deambulaba hace doce años por los templos de la 'nueva ola' madrileña comprobando cómo resurgía el pop-rock nacional. Eran los tiempos de Teddy-Loquillo y sus amigos: Alaska y Los Pegamoides o los incombustibles Burning. Las cosas han cambiado mucho desde entonces, pero Loquillo y los Trogloditas siguen siendo los mismos de siempre y juntos gritan que seguirán siendo fieles a sus ideales mientras respiren.

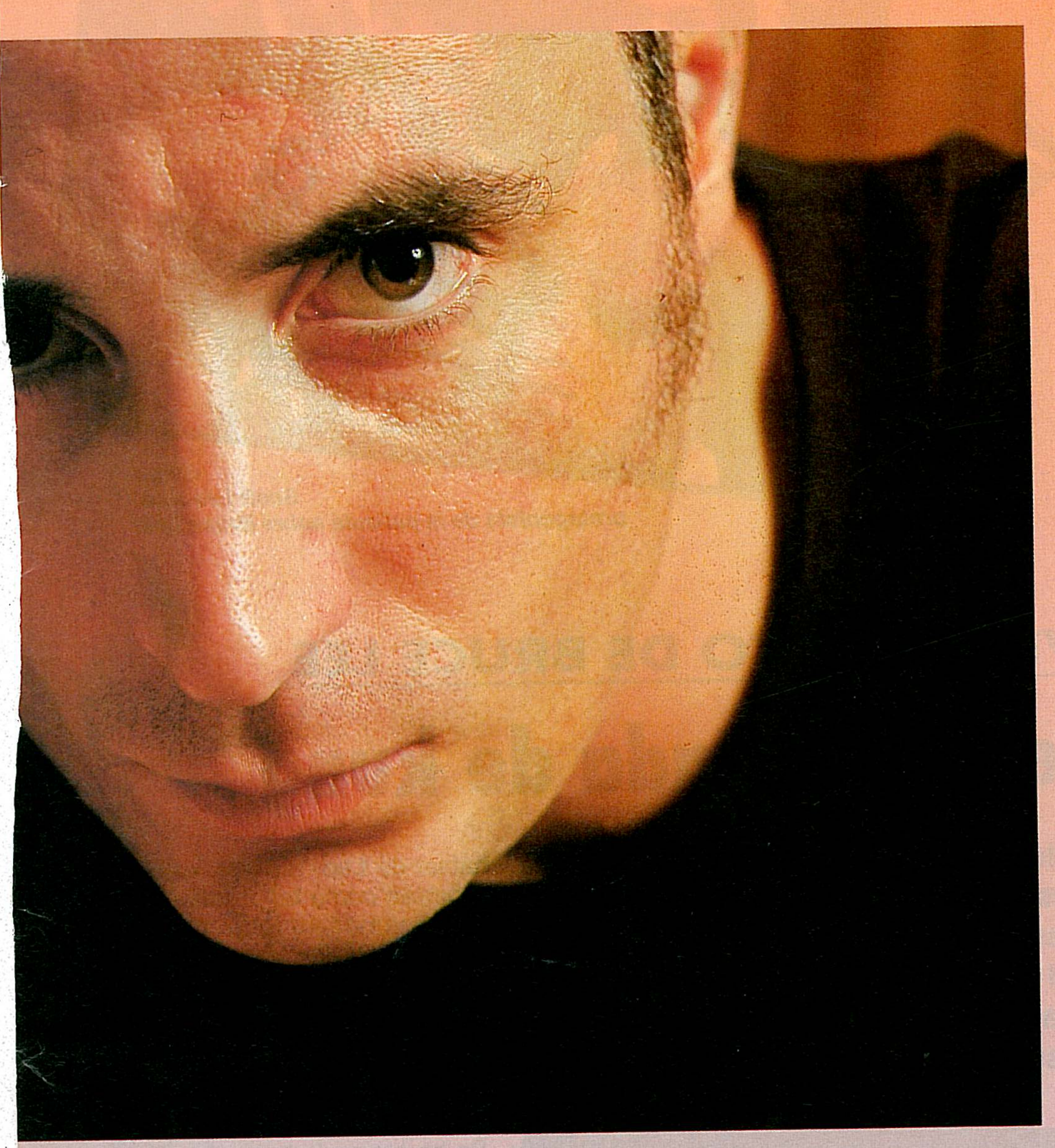


– Cuando fuiste a por ellos porque eran pocos y cobardes conseguiste un éxito que poco después confirmó tu LP "Hombres". Pero de esto han pasado ya dos años.

– Durante este tiempo he sufrido junto a Los Trogloditas la crisis de los treinta. Teníamos que evolucionar sin apartarnos ni un milímetro de nuestras ideas porque ya no tenemos 20 años y sería inútil agarrarnos a unos años que sólo pertenecen al pasado. Esto no quiere decir que estuviéramos equivocados entonces.

– Desde tu primer trabajo en 1981, que curiosamente titulaste "Los tiempos están cambiando", nunca habías firmado tantos temas como en este último álbum.

– Ahora tengo las cosas más claras que nunca y quizá vuelva un poco a



fácil. Estoy seguro de que podría vender diez veces más, pero a costa de traicionarme y dejar de hacer lo que me da la gana en cada momento. Sería un precio demasiado alto.

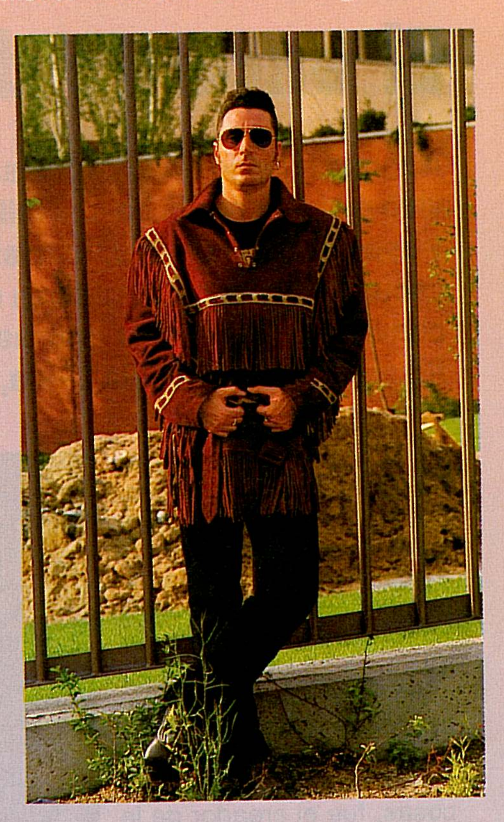
– ¿Es eso lo que hacen esos grupos de pop juvenil que han invadido las emisoras?

– Eso es lo que hacen todos los que anteponen el éxito y el dinero por encima de lo que dicen en sus canciones. Yo tolero, aunque no comparto, esa forma de pensar, pero me saca de quicio que no respeten ni soporten mi manera de enfocar la vida.

– Es indudable que también has conseguido llegar con fuerza a las generaciones más jóvenes.

– Los oídos no tienen edad cuando crees en lo que haces y tienes algo interesante que decir.

Ya no lleva el tupé al viento. Ahora lo cubre con una txapela que seguramente encontró durante alguna de sus recientes y reflexivos paseos por las playas vascas. A sus 32 años, José María Sanz, Loquillo, sigue manteniendo con orgullo el singular porte del eterno inconformista, hombre de negro que nunca dará la espalda al toro de la vida.



Las nuevas canciones de Loquillo reflexionan sobre la generación de los que vivieron intensamente la 'nueva ola'.

mis raices. Últimamente estoy muy interesado en la *nova cançó* y en el jazz, lo que pienso reflejar en un nuevo disco en catalán con el que saldaré una vieja cuenta que tenía pendiente desde hace años.

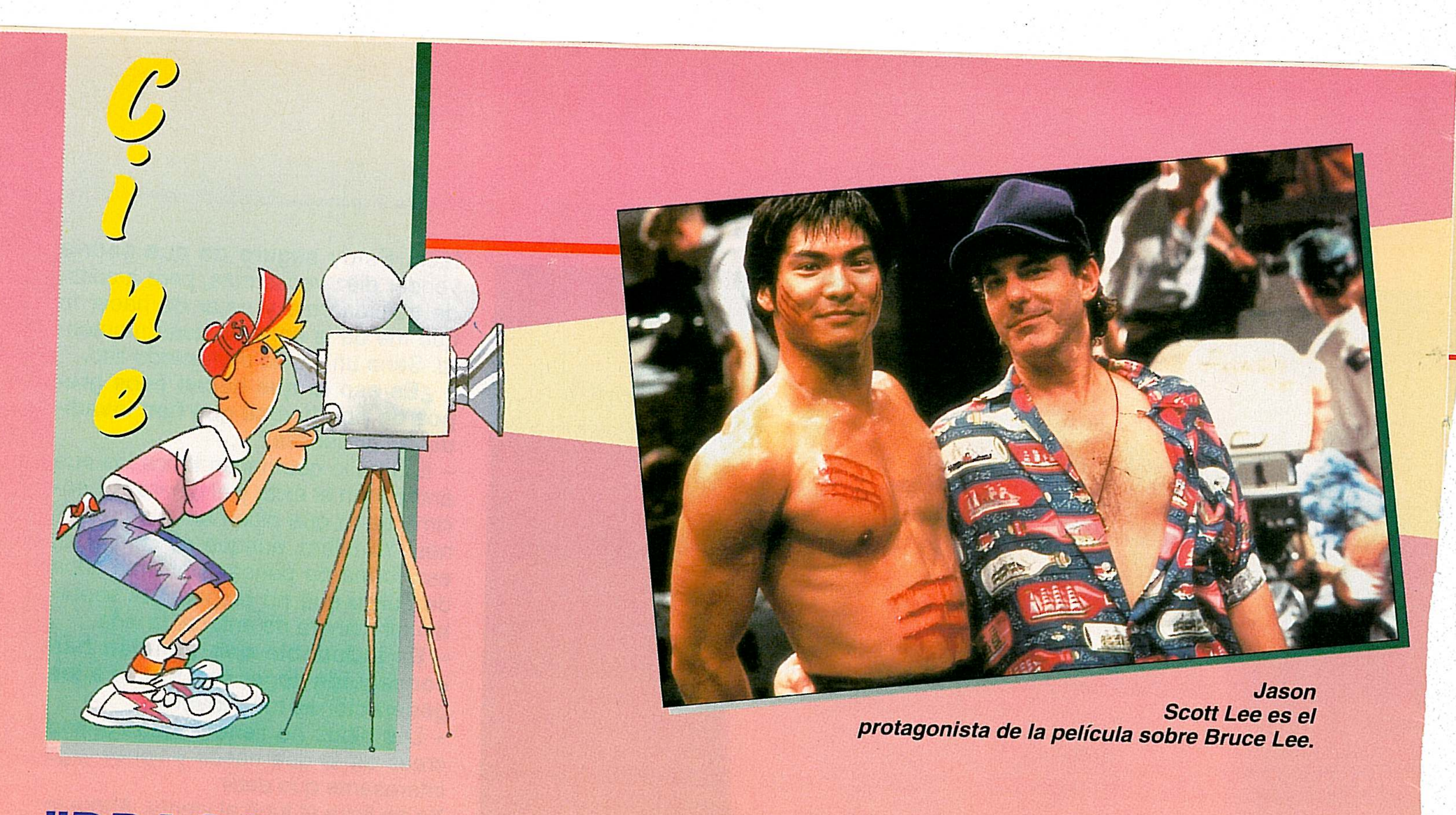
– Quizá "Mientras respiremos" sea tu disco más personal. Refleja preocupaciones e intimidades, pero letras como "hoy he vuelto a beber y mi dolor es el mismo que ayer" o "las drogas terminaron por estropear las cosas que nos hicieron amar la amistad" ¿no lo convierten también en el más pesimista?

– He tratado de hacer reflexionar sobre mi generación y este trabajo ha sido el resultado. Pienso que se han abandonado los viejos ideales de juventud a cambio del éxito y del dinero. Desprecio profundamente a los que han hecho del triunfo la meta de su vida, porque son los culpables de todo lo que está pasando. Mientras no respetemos a los demás y la solidaridad y la tolerancia no se constituyan como nuestra religión, ningún partido político podrá solucionar nuestros problemas.

– ¿No obstante, tú has triunfado?

– Si estar de acuerdo con uno mismo y vender 150.000 discos que expresan lo que tú quieres que suene es triunfar... Yo lo llamaría dormir tranquilo por las noches e intentar ser feliz, lo que tampoco es ninguna tarea

ALONSO DE VIANA–CARDENAS



Jason Scott Lee es el protagonista de la película sobre Bruce Lee.

"DRAGON" REVIVE EL MITO DE BRUCE LEE

El encanto de una patada de kung fu

Aunque falleció en los años setenta, Bruce Lee sigue vivo en la memoria de sus miles de seguidores. El actor y especialista en artes marciales creó una importante escuela que ha perdurado en el tiempo y su vida se ha convertido en película gracias a la biografía que sobre la figura del mito escribió Linda, su mujer.

En *Dragón*, estrenada en España quince días después de la muerte accidental de **Brandon Lee**, su primogénito, se busca más al hombre que al especialista en artes marciales y se indaga en su condición de emigrante –aunque poseía pasaporte norteamericano– en el país de las grandes oportunidades. Entre otras cosas, fue el creador de la serie *Kung Fu*, posteriormente interpretada en la pequeña pantalla por **David Carradine**.

Rob Cohen, director de la película, productor de los últimos largometrajes de **John Badham**, visitó España junto a la productora **Rafaella de Laurentiis** para promocionar la película y hablar de **Lee**. *"Le interesaba más el hombre como tal, antes que ser una estrella de kung fu. Como emigrante, podía distinguir cosas que a otros les pasan desapercibidas"*, indicó **Cohen**.

Para ejecutar saltos tan prodigiosos como el que se observa en la fotografía, Jason Scott Lee tuvo que trabajar durante ocho meses con dos equipos de entrenadores , uno estadounidense y otro de Hong Kong.

Sobre la película afirmó que **Linda**, la mujer de **Lee**, no puso condiciones. *"Incluso, nos dio la ropa que conserva de **Bruce** para el rodaje"*, dijo.

Se ha especulado mucho sobre las causas de la muerte del actor y especialista en artes marciales. Hubo, incluso, quien la quiso relacionar con ciertas amistades que mantuvo con miembros de la mafia. *"Se habla de conexiones dudosas* –afirma **Cohen**–, *pero no hemos podido descubrir nada. El cine en Hong Kong está controlado por la mafia, y nosotros fuimos víctimas de ella. Medio centenar de personas vinieron, amenazantes, mientras rodábamos en una casa"*.

Rob Cohen, que expresa su devoción por el cine chino, insiste en que las películas producidas en Hong Kong son divertidas, pero de escaso interés artístico. Respecto a las trági-

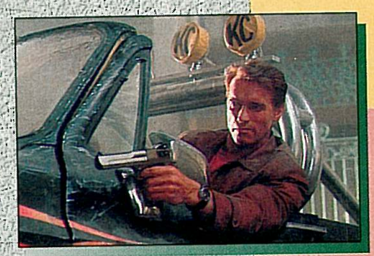
Músculos y videojuegos



Schwarzenegger y **Stallone**, **Arnold** y **Sylvester**, coincidieron el mismo día en España para promocionar sus últimas apuestas en la pantalla grande. En *El último gran héroe*, el austríaco nacionalizado norteamericano sale de la pantalla para ayudar a un niño; por contra, quien fuera campeón de boxeo en la ficción, juega a la aventura entre cumbres nevadas gracias al guión de *Máximo riesgo*. Ambas películas disfrutarán de continuidad en sendos videojuegos que se comercializarán en España pasada la época estival.

Los dos musculosos por antonomasia del cine de Hollywood se dejaron ver en hoteles separados por apenas un kilómetro. Ambos vivieron una jornada bajo el síndrome de Rambo. **Stallone** lo tiene claro. Lo que busca es mantener su popularidad y la rentabilidad de sus filmes a toda costa. *"No estoy dispuesto a interpretar personajes que supongan una pérdida de tiempo o de dinero. Sólo sé que Rambo ha desaparecido con la desintegración de la URSS. Los problemas son ahora distintos, y las historias de los ciudadanos ex soviéticos más próximas o cotidianas, pero la acción, como en el circo, continúa".*

Schwarzenegger estima que un film de acción no tiene por qué ser violento: *"El último gran héroe es una película contra la violencia. Cuando el personaje que interpreto abandona la pantalla, se da cuenta de lo violenta que es la realidad y cuando vuelve a la ficción no desea tener en sus manos escopetas porque se vuelca en salvar vidas. De todas formas, creo que mis películas no son violentas, eso queda para Rambo"*, afirma.



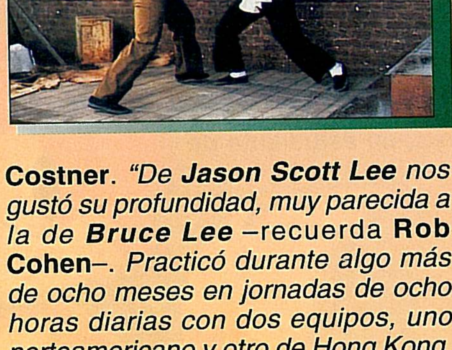
Robocop y la ley de Detroit

Problemas de liquidez de su productora han permitido que Robocop 3 aparezca en España como videojuego antes que como película. Este policía del futuro, mitad hombre y mitad máquina, debe enfrentarse a Omni, una gigantesca organización que ha transformado los últimos vecindarios en una zona de guerra para abrirse camino hacia la construcción de una supermetrópolis. Robocop se pone del lado de las familias que han sido arrojadas de sus hogares y cuyos miembros han sido atrapados como fugitivos. La única novedad es que **Peter Weller** ha sido sustituido como actor principal por **Robert Burke**, aunque apenas se nota tras el uniforme y el casco. Por lo que se refiere a la oficial Anne Lewis, **Nancy Allen** vuelve a responsabilizarse de su suerte con sus pecas y su carita graciosa.

En la tercera entrega de Robocop se ha sustituido al actor principal de las dos primeras, Peter Weller, por Robert Burke.

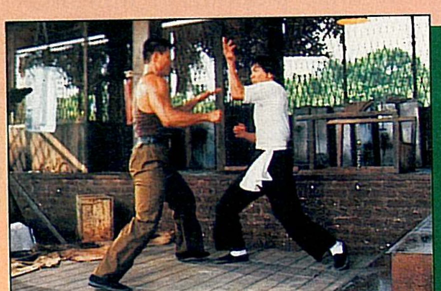
cas muertes de **Bruce** y **Brandon Lee**, dijo: *"**Bruce** murió de un edema cerebral, una causa nada sospechosa, y **Brandon** de manera accidental. Hacer películas es un oficio más peligroso de lo que parece a simple vista. Luego, en la pantalla, todo se ve muy bonito y muy fácil, pero hay que hacerlas para ver lo que se sufre en un rodaje".*

La película muestra una elevadas dosis de denuncia contra el racismo. Para **Rob Cohen** ese es un mal latente en la sociedad estadounidense: *"Existe racismo, tanto en el cine como en la sociedad norteamericana. Los tiempos en los que se tiñe a un actor blanco para que haga de negro deben terminarse inmediatamente. Hoy, todo se mueve por dinero, y el éxito de esta película abrirá la puerta a muchos actores orientales".*



Rob Cohen y Rafaella de Laurentiis, director y productora de Dragón, vinieron a España para promocionar la película.

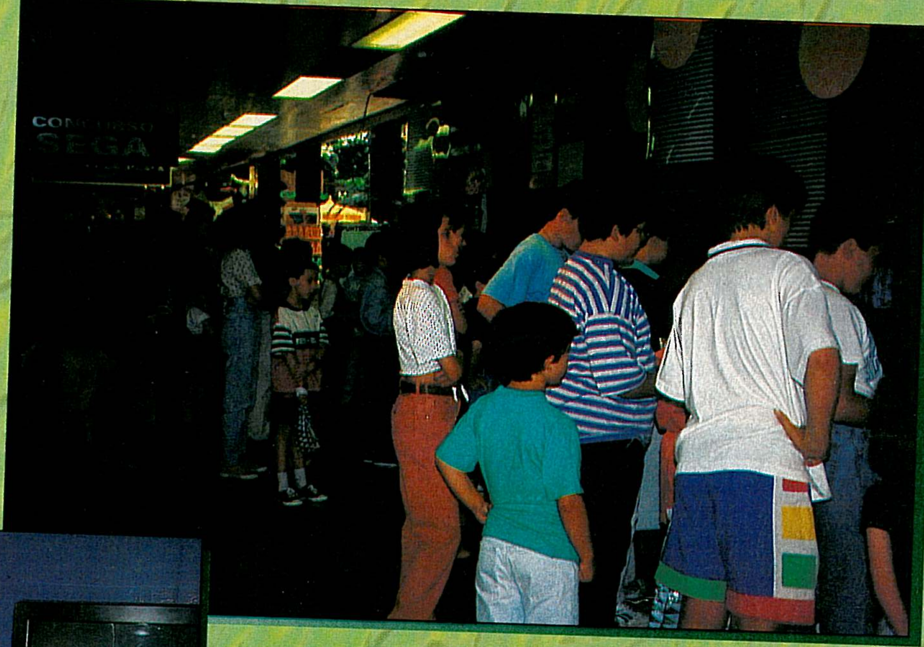
Jason Scott Lee es el encargado de encarnar en la pantalla grande a Bruce. Este fue su segundo papel de protagonista antes de intervenir en *Rapa Nui*, producida por **Kevin Costner**. *"De **Jason Scott Lee** nos gustó su profundidad, muy parecida a la de **Bruce Lee*** –recuerda **Rob Cohen**–. *Practicó durante algo más de ocho meses en jornadas de ocho horas diarias con dos equipos, uno norteamericano y otro de Hong Kong, el mismo con los que entrena **Jackie Chan**".*



P. DE FRUTOS

PRIMER CAMPEONATO NACIONAL SEGA

El pasado mes se celebró en los distintos centros comerciales de El Corte Inglés el primer campeonato nacional de videojuegos Sega, que contó con una extraordinaria participación y un elevado grado de competencia entre todos los concursantes.



Un gran número de niños y jóvenes de toda España tomaron parte en el Primer Campeonato Nacional de Videojuegos organizado por Sega.

Tras unos disputados enfrentamientos, los vencedores fueron José Angel García Torres, en la categoría de mayores de 12 años, con una puntuación de 45.390 puntos y Rafael Sánchez González, en el grupo de menores de 12 años, que obtuvo 37.830 puntos.

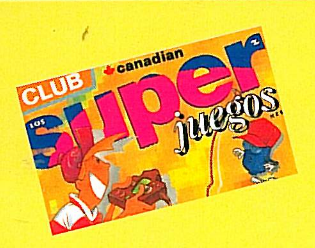
José Angel García Torres, un estudiante de 17 años, reside en La Coruña y su afición al mundo de las consolas comenzó hace ya cinco años. Sus juegos favoritos son los de rol (aventuras gráficas) y reconoce que *"logré el triunfo gracias a la ayuda inestimable de un amigo"*. Como recompensa al apoyo prestado, José Angel ha prometido obsequiar a su colega con algún videojuego para que se acuerde de este magnífico acontecimiento.

Rafael Sánchez González, un estudiante de E.G.B. de 11 años, vive en Las Palmas y es un acérrimo aficionado a los videojuegos desde los cinco años. Tras obtener unas magníficas notas en el colegio, decidió presentarse al torneo y afirma que *"me estuve entrenando con el GLOBAL GLADIATORS tres horas diarias durante una semana"*. Es un apasionado de los juegos de plataformas y aventuras y sus cartuchos favoritos son: FLASH BACK y SONIC 2.



CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.
¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



LA TARJETA DEL CLUB



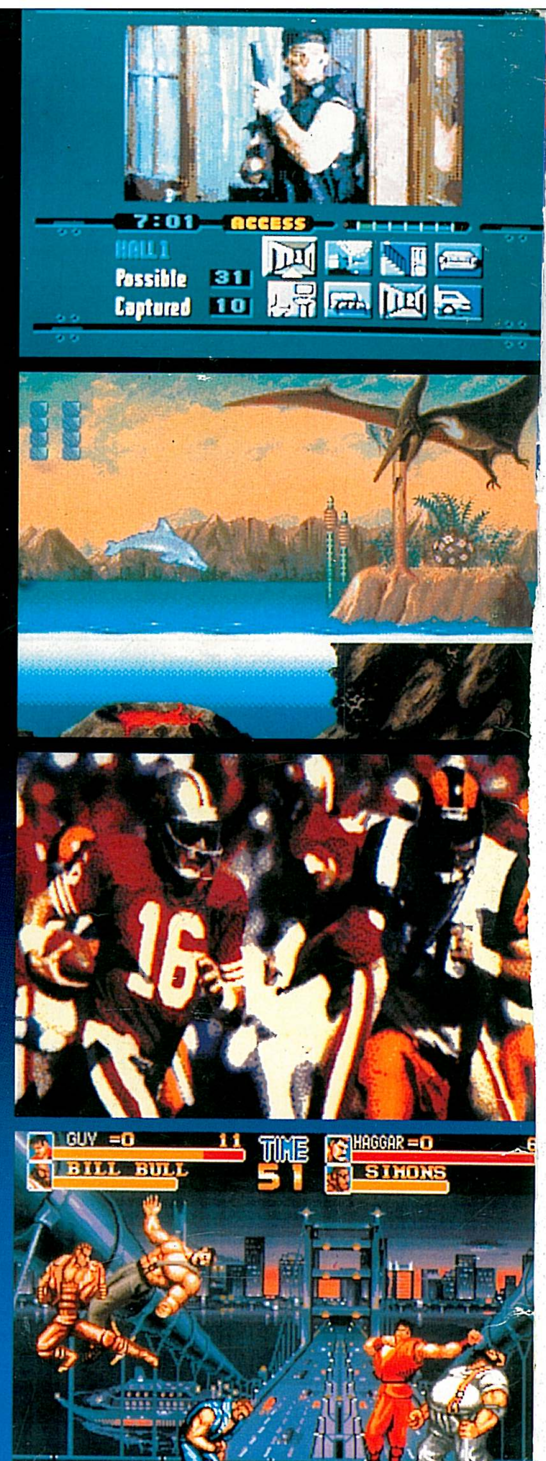
CAMISETA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.

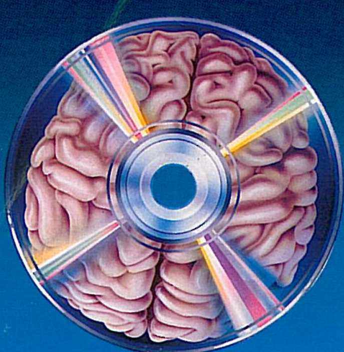
VIVE LA REALIDAD ABSOLUTA





Siente las cosas como son. Videojuegos con personajes reales que obedecen tus ordenes. Estrellas de la pantalla a las que tú puedes dar vida. Es la realidad absoluta. Ponte al mando de un procesador 68.000 que unido al de tu MEGA DRIVE hace realidad tus sueños a una **velocidad** de **20,1 MHZ.** No te conformes con menos. Siente un nuevo movimiento en los gráficos, ampliación, rotación, Scroll... Zoom...¡ CAMBIARAS DE CHIP ! Es tu nueva realidad.

CONTROLA LA MEMORIA INTEGRAL



Cuestión de poder. Controla una memoria de **6 MEGAS** que te permite acceso inmediato y agilidad absoluta a la hora de transmitir datos a tu videoconsola. Una inteligencia privilegiada despierta en tu MEGA DRIVE.¡ La Videoconsola pensante ! CON JUEGOS DE CASI 5.000 MEGA-BITS... ¡ EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS !



DISFRUTA EL SONIDO TOTAL





Siente la música, **¡TU MUSICA!**. Disfruta del reproductor de sonido más avanzado que existe. Programa tus canciones, busca el fragmento que quieras, repite los temas que molan , escucha la voz de tus autores preferidos. La filarmónica está en tu MEGA DRIVE. ¡ SALTA AL ESCENARIO ! La música la llevas dentro, ¡DEMUESTRALO CON EL KARAOKE ! Interpreta tus temas de siempre¡ TE VAN A OIR !

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



